平成8年7月26日第三種郵便物認可
2000年10月1日発行（毎月1回1日発行）
第5巻第10通巻53号

マリオストーリー徹底攻略　任天堂スペースワールド特集

電撃NINTENDO64

ゲームボーイカラー完全対応!

10
OCTOBER 2000
490YEN



アドバンスからN64最新情報まで
ぜんぶ見せます！　教えます！

任天堂スペースワールドまるごとガイド
GBアドバンス11タイトル発進!

ポケモン金・銀
タマゴの法則全公開!

マリオテニス64
◆風来のシレン2
◆ポケモンスタジアム金銀
◆ゼルダの伝説GB
◆パーフェクトダーク

攻略特集
マリオストーリー
ステージ5までの冒険をチャート＆マップでフル攻略


TBS
ブロッコリー
BROCCOLI
宇宙からやってきたおさわがせ娘
デ・ジ・キャラット大かつやく!?
あばれるぜ!
あわわわわ…
おはなし
アキハバラにあるキャラクターショップ「ゲーマーズ」でお手伝いをしている“でじこ”ことデ・ジ・キャラットは、大女優めざし宇宙からやってきたハイブリッド猫耳娘。妹分ぷちこにライバルうさだも加わって、ゲーマーズは毎日がてんやわんや。
そんなゲーマーズに忍び寄る黒い影があることに、まだ誰も気付いてはいなかった… この夏デ・ジ・キャラットたちに最大の危機が訪れる!!
放送日
8月22日 火ようび
23日 水ようび
DiGi Charat
デ・ジ・キャラット
サマースペシャル2000
TBSにてあさ10時55分より2日間連続で放送!
〈STAFF〉総監督/桜井弘明　各話監督/桜井弘明・小島正幸・佐藤竜雄・大地丙太郎　原作・キャラクター原案/コゲどんぼ　キャラクターデザイン・総作画監督/山川吉樹　アニメーション制作/マッドハウス　〈CAST〉デ・ジ・キャラット:真田アサミ/プチ・キャラット:沢城みゆき/ラビ・アン・ローズ(うさだヒカル):氷上恭子/ゲマ:亀井芳子/皆川拓郎:南央美/木村拓郎:置鮎龍太郎/ピョコラ=アナローグIII世:林原めぐみ　ほか
■株式会社ブロッコリー/〒177-0033　東京都練馬区高野台2-14-1■ブロッコリーユーザーサポート係/TEL:03-5372-6208(月~金(祝日除く)10:00~12:00/13:00~17:00)
©ブロッコリー/TBS

電撃NINTENDO64　10月号
2000年10月1日発行　定価490円（税込）

COVER

イラスト 佐々木晃（TONG KING SHOW）
デザインロゴ 朝倉哲也
製　版 松木繁（大日本印刷）

STAFF

■発行所／メディアワークス
■住　所／〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■電　話／03(5281)5211(編集部)　03(5281)5205(広告部)
■発売元／角川書店
■住　所／〒101-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
■電　話／03(3238)8605（営業）
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／16369-10
■編 集 長／長谷川真
■副編集長／後藤　勇
■デ ス ク／宮本勲一
■編　　集／豊島秀介／増田直樹／加藤則康
／高島宏暢
■編集協力／佐々木麻里菜
■編集補助／奥田将春／下平正憲
■ライター／超音速／中里一雅／後藤宏典／中川大明
／山田英治／高見沢有志／中村泰宏(CHI)
／海老原幸治／佐藤智也／井上和則／篠崎明彦
／興津祐輔／松村浩次／木下　勝
■デザイン／朝倉哲也／SIMPLY／田代浩二郎／コマツヒロノリ
／羽沢組／ローヤル企画／小松崎祐子／野口敏治
／マイクロフィッシュ／川上敦子／オフィスムーヴ
／あとらすニ十ー／バナナグローブ／東海創芸
■フォト／中村英良／外崎久雄

お便りのあて先は

〒101-8305 ㈱メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部 それぞれのコーナー係

※※価格で特にことわりのないものはすべて税別表示です。



Contents

超強力攻略2本立て!

Regular

本誌中の略号の見方

RPG	ロールプレイングゲーム
A・RPG	アクションロールプレイングゲーム
S・RPG	シミュレーションロールプレイングゲーム
ACT	アクションゲーム
SLG	シミュレーションゲーム
STG	シューティングゲーム
AVG	アドベンチャーゲーム
RCG	レーシングゲーム
SPG	スポーツゲーム
PZG	パズルゲーム
ETC	その他のジャンルのゲーム
B	バックアップ内蔵
C	コントローラパック対応
H	メモリー拡張パック対応
振	振動パック対応
R	振動ロム
S	ポケットプリンタ対応

Index

▶今号で紹介するソフト　無印はN64、★はSFC、◆はGBA、●はGB



KEMCO
ゲームボーイシリーズ専用
通信ケーブル
ポケットモンスター™
POCKET MONSTERS
対戦・交換するならコレ！
通信ケーブル
対戦・交換がさらに楽しくなるうれしいアイテムがぞくぞく新登場！
ゲームボーイにピカチュウがちょこんと手をのせるよ！
ポケモン部分は交換可能！！
ゲームボーイ接続端子にピカチュウが！トゲピーが！
ピカチュウケーブル
大好評発売中 1,980円（税別）
通信ケーブル
キャラクターつけかえキット
チコリータ
ヒノアラシ
ワニノコ
大好評発売中 980円（税別）
キャラクター部分をとりかえて友達に差をつけよう！
トゲピーケーブル
大好評発売中 1,980円（税別）
コトブキシステム株式会社
〒737-0045 広島県呉市本通2丁目6番3号
ホームページアドレス www.kemco-games.com
© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

総力
大攻略

ステージ5までをダンジョンマップ&チャートとデータで完全解説!!



マリオストーリー™
MARIO STORY

ついに発売された『マリオストーリー』。今回は編集部が総力をあげてゲーム中盤、ステージ5までをチャート&マップつきでドドーンと大攻略!! もちろん、それまでに手に入るバッジや星のかけら、出現する敵などの各種データも写真つきでバッチリ掲載しているぞ。さらに、戦闘で苦労している人のために、戦闘をラクに進めるテクニック講座も掲載。まさに、かゆいところまで手が届くいたれりつくせりの大攻略で、暑い夏をぶっ飛ばせ!!

N64	マリオストーリー	発売中
	●任天堂 ●RPG ●1人用 ●128M B 振	¥6,800



戦闘でトク&ラクする情報を大公開!!

お役立ち テクニック講座

敵キャラとの戦闘を有利に進めるためのテクニック&コツを「バッジ」「レベルアップ」「アクションコマンド」の3項目に分けて解説。また、各キャラの特殊能力もあわせて掲載しているぞ。

ボス戦の前では必ずバッジの装備を確認しよう

バッジを状況に合わせて装備すれば、戦闘をかなり有利に進めることができる。特に各ステージのボスは、ザコキャラよりも格段に強いので、敵の能力に合わせたバッジを装備しておく必要がある。ボス戦の直前では必ずバッジを装備し直すようにしよう。もちろん、回復アイテムのチェックも忘れずに。ボス戦で効果のある編集部オススメのバッジは右の表のとおり。なかでも「ツラヌキナグーリ」は消費FP、BPともに2とおトク。



←ボス戦の直前になったら戦闘が有利になるバッジに装備し直そう。



↑ハンマーが効かない敵には「レンゾクジャンプ」がかなり有効。

編集部オススメ!! 対ボス戦用バッジ

タツジーン	アクションコマンドが成功しやすくなる。タイミングがシビアなボス戦ではぜひ使いたい。
レンゾクジャンプ	アクションコマンドが成功し続ける限り連続で攻撃できるので、1ターンで大ダメージを与えられる。
ジャンチャージ	1ターンためるとジャンプの攻撃力が+2になる。「レンゾクジャンプ」と組み合わせるとかなり強力。
ツラヌキナグーリ	防御力を無視したダメージを与えられる。防御力が高いボスとの戦いでは有効…というかないとツライ。
ハンマチャージ	1ターンためるとハンマーの攻撃力が+2になる。アクションコマンドに成功すればさらに強力だ。
スバヤクカワール	交代した仲間がすぐに行動できる。これでまずクリオにして「ものしり」を使うというのが定石だ。

登場キャラクター解説

マリオと仲間のキャラクターの、戦闘時のワザと特殊能力を公開。仲間のワザの下から2段めはスーパーランクで、一番下はウルトラランクで使えるようになるワザだ。また攻撃力はアクションコマンドを成功させたときの最大値を表している。



➡おプクは水系の攻撃が得意。特に火山で役立つ。



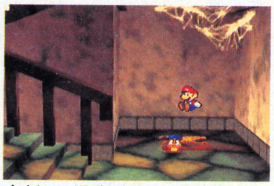
➡パレッタは手紙を届けるという役目もある。

攻撃系の能力が丸わかり!

マリオ



能力 マリオは「スーパーブーツ」を手に入れるとクルリンジャンプができる。フィールドで特定の床を破って穴を開けられるぞ。



↑新しい通路ができて冒険のエリアがグ～ンと広がるぞ。

ワザ				
ジャンプ(初期)	コマンド	敵に当たる直前にⒶを押す	消費FP	0
	効果	敵1体をジャンプで攻撃する	攻撃力	2
ジャンプ(スーパーランク)	入手方法	ステージ3のテレサのおやしき⑧でテレサのトラップをクリアする	消費FP	0
			攻撃力	4
ハンマー(初期)	コマンド	3Dスティックを左に引き、★が光ったときにはなす	消費FP	0
	効果	敵1体をハンマーで攻撃する	攻撃力	2
ハンマー(スーパーランク)	入手方法	ステージ2のアラビンいせき⑪で宝箱から入手	消費FP	0
			攻撃力	4
ハンマー(ウルトラランク)	入手方法	ステージ5のグツグツ火山⑦で宝箱から入手	消費FP	0
			攻撃力	6

スターパワーで星のせいの特殊能力を発動!!

ステージをクリアすると、戦闘中に星のせいの特殊能力が使えるようになる。この能力は、スターパワーというエネルギーを消費するが、スターパワーは戦闘時にマリオのターンになるたびに少しずつ回復する。各ステージのクリアで使えるようになる特殊能力は下の表のとおり。



星のせいの特殊能力

ステージ	能力名	効果	消費
ステージ1	すっきりそうかい	HP、FPが5ずつ回復、毒なども回復する	1
ステージ2	ママのこもりうた	少しの間、敵全体を眠らせる	1
ステージ3	ほしのふるよる	敵全体を攻撃してダメージを7与える	2
ステージ4	ちからをぬいて	少しの間、敵全体の攻撃力を3下げる	2
ステージ5	おねえさんのキス	HPを20回復する	3

スターパワーの増え方は? スターパワーのゲージは、星のせいをひとり助けるごとに、ひとつ増えていく。つまりステージ5までクリアすればゲージは5つぶんの長さになるということ。ちなみに消費したスターパワーは、キノピオハウスに泊まることで全回復するぞ。

ステータスに合った戦い方をしていこう!!

マリオの3種類のステータスのうち、どのステータスを重視して成長させるかで戦い方が大きく違ってくる。HP（ハートポイント）重視も、BP（バッジポイント）重視も、どちらも一長一短がある。自分のプレイに合った成長のさせ方をしよう。



⬆よく考えてステータスを選ぼう。

レベーラで修正が可能

成長のさせ方を失敗したと思ってもあわてない。ステージ2以降ならキノコタウン④にいるレベーラに頼めば、コイン39枚でひとつのステータスを2段階分上げてくれ、残りのふたつのステータスが各1段階分下がる。つまりステータスの修正をしてくれるのだ。ただし、ステータスが上限までいってしまうと、修正ができなくなる。



レベーラ

HP重視派 VS BP重視派



⬆反撃をくらっても気にしない。高いHPにまかせて押し切れるのだ。

HP重視派の利点は、なんといっても序盤の戦闘をラクに進められること。HPが高いので、ガンガン強気で戦闘を進めていくことができるぞ。ただしバッジを多く装備できないので、使えるワザの種類が少なくなってしまうのが欠点。

BP重視派は、バッジを数多く装備できるので、序盤から多彩なワザを出すことができる。フィールドで役立つバッジもたくさん装備できるぞ。ただし、HPが低いので、ダメージを受けないように戦術を考えながら戦う必要があるのだ。



⬆できれば一発も反撃をくらわないのがベスト。効率的に戦おう。

ポイント

- 序盤の戦闘がラク
- 回復アイテムをあまり使わないのでコインがたまる
- 回復のために街へ戻る必要があまりない

ポイント

- 戦闘でワザをたくさん使うことができる
- フィールドで役立つバッジも多くつけられる
- 考えながら戦うので戦闘が楽しい

クリオ



能力 人物やフィールドの特徴を教えてくれ、ダンジョンではトラップのヒントをくれる。

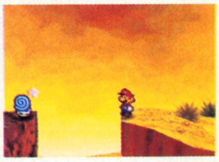


ワザ				
クリオずつき	コマンド	敵に当たる直前にⒶを押す	消費FP	0
	効果	敵1体をずつきで攻撃する	攻撃力	2
ものしり	コマンド	—	消費FP	0
	効果	敵1体の特徴とHPを調べることができる	攻撃力	—
クリオチャージ	コマンド	—	消費FP	1
	効果	攻撃力が2アップ。攻撃後にもとに戻る	攻撃力	—
れんぞくずつき	コマンド	敵に当たる直前にⒶを押す	消費FP	3
	効果	アクションコマンドが成功する限り、連続で攻撃できる	攻撃力	6

カメキ



能力 フィールド上の離れたスイッチを押したり、アイテムを取ったりすることができる。



ワザ				
カメキアタック	コマンド	3Dスティックを左に引き、★が光ったときにはなす	消費FP	0
	効果	地面にいる敵1体をコウラで攻撃する	攻撃力	2
シュビビンコウラ	コマンド	3Dスティックを左に引き、★が光ったときにはなす	消費FP	3
	効果	地面にいる敵全体をコウラで攻撃する	攻撃力	2
グルグルコウラ	コマンド	Ⓐを連打する	消費FP	4
	効果	地面にいる敵全体をめまい状態にする	攻撃力	—
ファイアコウラ	コマンド	3Dスティックを左に連打する	消費FP	5
	効果	地面にいる敵全体を炎のコウラで攻撃する	攻撃力	6

ピンキー



能力 ダンジョンなどにあるヒビの入った壁を爆破して、穴をあけることができる。



ワザ				
ピンキーアタック	コマンド	Ⓐを押し続け、★が光ったときにはなす	消費FP	0
	効果	地面にいる敵1体を体当たりで攻撃する	攻撃力	2
バクハツ	コマンド	Ⓐを連打する	消費FP	3
	効果	地面にいる敵1体をバクハツで攻撃する	攻撃力	5
スーパーバクハツ	コマンド	Ⓐを連打する	消費FP	6
	効果	地面にいる敵全体をバクハツで攻撃する	攻撃力	6
ウルトラバクハツ	コマンド	Ⓐを連打する	消費FP	8
	効果	敵全体をバクハツで攻撃する	攻撃力	7

パレッタ



能力 ジャンプでは渡れないようなガケで、マリオを持って空中を運んでくれる。



ワザ				
パレッタキック	コマンド	敵をふむ直前にⒶを押す	消費FP	0
	効果	敵1体をキックで攻撃する	攻撃力	3
パレッタシュート	コマンド	3Dスティックを左に引き、照準を合わせてはなす	消費FP	3
	効果	敵1体にすごい勢いで体当たりして攻撃する	攻撃力	5
はこびだし	コマンド	Ⓐを連打する	消費FP	3
	効果	敵1体をバトルから連れ去る	攻撃力	—
みだれとび	コマンド	3Dスティックを左に連打する	消費FP	6
	効果	めちゃくちゃに飛びまわり敵全体を攻撃する	攻撃力	2

アクションコマンドはタイミングが命

戦闘で攻撃力や防御力を上げてくれるアクションコマンドは、とても重要。うまく使いこなせば無傷で勝つことも可能だ。早くアクションコマンドのコツをつかもう。



⬅アクションコマンドは画面下に表示される。

コツその1 親指以外ですばやく連打!!

連打系のアクションコマンドではⒶ連打と、3Dスティック連打が代表的。Ⓐ連打がうまくいかない人は、人差し指のツメを使ってこするように連打してみよう。

3Dスティックは、人差し指で3Dスティックのヨコから連続で押すようにすると、カンタンにゲージをためることができる。どちらもコツさえつかめばカンタン。

Ⓐ連打



⬆人差し指のツメをⒶに当てて、左右にこするように連打する。

3Dスティック連打



⬆写真のように、右手の人差し指を3Dスティックにヨコから押しつける。

コツその2 タイミング系は早めに押す

タイミング系のアクションコマンドのコツは、〝心持ち早め〟にボタンを押したり、3Dスティックをはなすこと。ちょっと早いと思ったくらいのタイミングでも成功することはあるが、遅いと思ったときはまず成功しない。タイミングが狂って成功しなくなったら早めに押すように心がけよう。

遅れは厳禁!



⬆タイミングは早めに。遅れると必ず失敗してしまうので注意しよう。

コツその3 防御は敵の動きを見極めろ

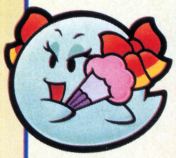
防御のアクションコマンドは、攻撃にくらべるとはるかに難しい。基本的に敵のワザが当たる直前にⒶを押すのだが、敵の攻撃方法によってタイミングが変わってくる。敵の動きをよく見てワザがくるタイミングを計るしかない。まずは敵の動きを覚えよう。

アクションを見極めろ!



⬆たとえばチョロボンなら、体が伸びきったときにⒶだ。

レサレサ

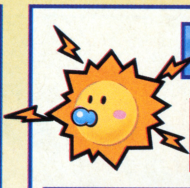


能力 マリオの姿を消してくれる。さらに敵から隠れたり、金網をすり抜けたりできるように。



ワザ					
レサレサビンタ	コマンド	3Dスティックを左に連打する	消費FP	0
	効果	敵1体をビンタで攻撃する	攻撃力	4
すきとおり	コマンド	―	消費FP	2
	効果	マリオを透き通らせ、敵の攻撃をさける	攻撃力	―
おどろかし	コマンド	3Dスティックを左に連打する	消費FP	3
	効果	敵全体をおどろかし、戦闘から追い出す	攻撃力	―
ハリセンビンタ	コマンド	3Dスティックを左に連打する	消費FP	5
	効果	敵1体をハリセンで攻撃する	攻撃力	10

アカリン

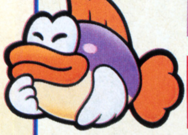


能力 暗闇を照らして明るくしてくれる。また、隠されたブロックも見えるようになる。



ワザ					
ビリビリアタック	コマンド	Ⓐを押し続け、★が光ったときにはなす	消費FP	0
	効果	敵1体を攻撃。防御力を無視したダメージを与える	攻撃力	3
シビレフラッシュ	コマンド	Ⓐを連打する	消費FP	2
	効果	敵1体をマヒさせる	攻撃力	―
はつでんパワー	コマンド	★が光るタイミングでⒶを押す	消費FP	3
	効果	マリオの攻撃力を少しの間上げる	攻撃力	―
シビレはどう	コマンド	ⒶⒷを同時連打する	消費FP	5
	効果	敵全体をマヒさせる	攻撃力	―

おプク

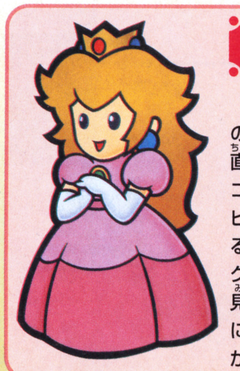


能力 水辺の木の足場からマリオを乗せて泳いでくれる。水中にも潜れるようになる。



ワザ					
おプクアタック	コマンド	3Dスティックを左に引き、★が光ったときにはなす	消費FP	0
	効果	敵1体をジャンプで攻撃する	攻撃力	3
みずてっぽう	コマンド	Ⓐをメーターをこえないように押す	消費FP	3
	効果	水を飛ばして敵1体を攻撃する	攻撃力	5
みずのまもり	コマンド	★が光るタイミングでⒶを押す	消費FP	3
	効果	少しの間マリオの防御力を上げる	攻撃力	―
ジェットふんしゃ	コマンド	画面に表示されるとおりにⒶⒷⒸを押す	消費FP	6
	効果	敵全体を水で攻撃する	攻撃力	6以上

ピーチ姫 逆境にめげない行動派プリンセス



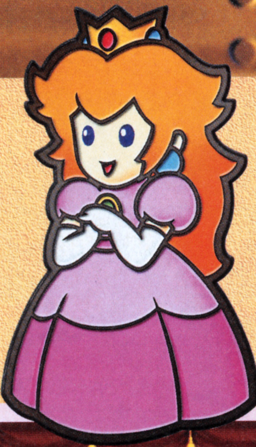
各ステージで星のせいを救出した直後、画面がキノコ城に切り替わりピーチ姫を操作することができる。クッパの見張りに見つからないように、キノコ城のなかを歩きまわろう。



⬆お姫様とは思えない行動力で、お城のなかを冒険する。

ジャンプのタイミングが変化

テレサのおやしきで「スーパーブーツ」を入手して、マリオのジャンプがクルリンジャンプに進化すると、アクションコマンドのタイミングが変化する。空中でクルリンと回転するアクションが加わるので、その時間を計算に入れて着地のタイミングを見極めよう。



ダンジョンマップでトラップを完全解説

完全チャート ステージ攻略

ここからは、プロローグからステージ5までをストーリーにそって完全攻略するぞ。ステージごとに、フィールド編とダンジョン編に分けて解説し、ひと目でわかるチャート&解説つき！ これで迷うことナシだ！



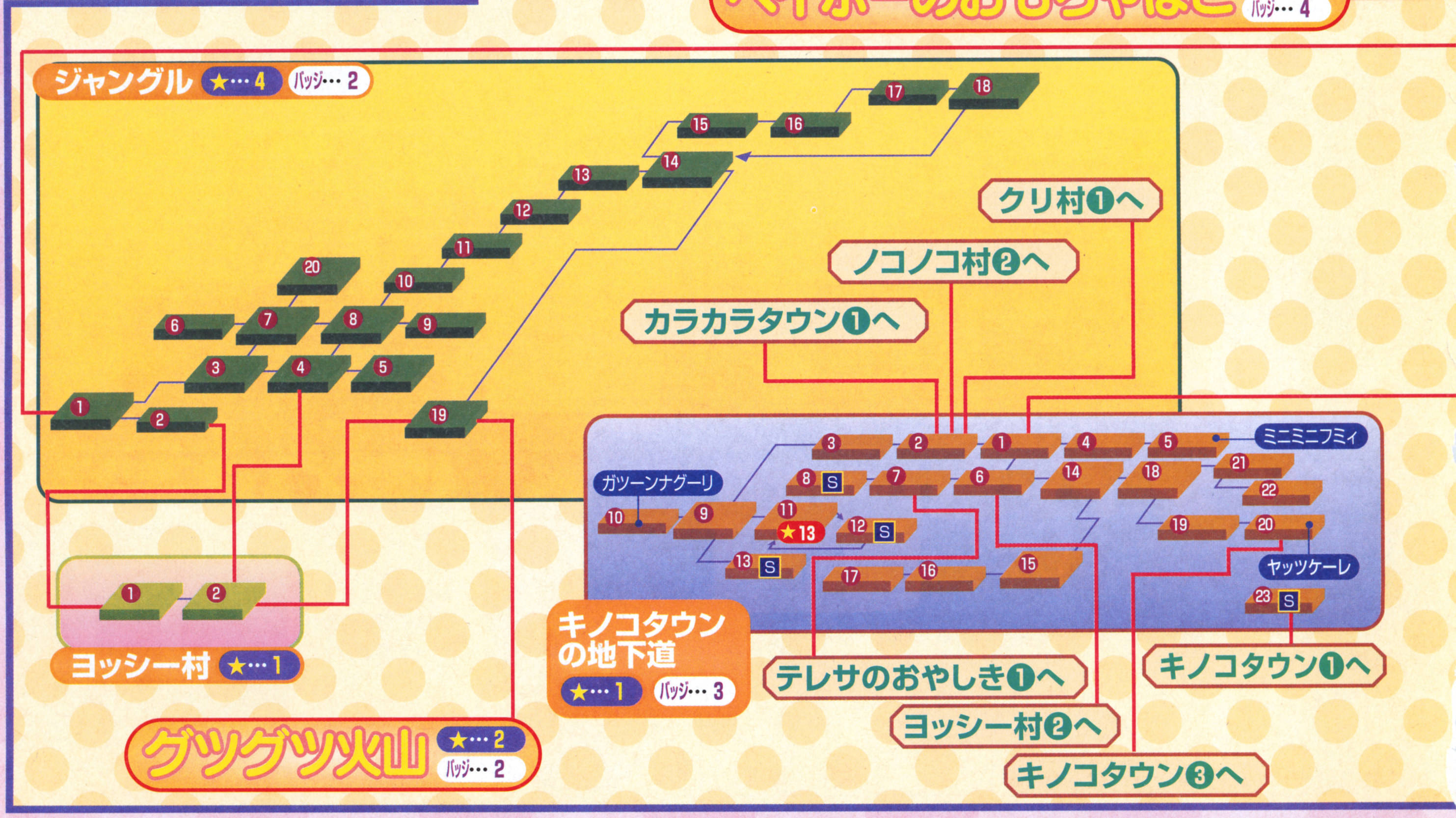
今回攻略している範囲内で、マリオと仲間たちが冒険する場所は、プロローグのクリ村から、ステージ5のグツグツ火山まで、キノコワールドのいろいろな地域にまたがっている。ここでは、それらの各地域のつながりをフィールドマップで表している。行きたい場所がどこにあるかわからなくなったときは、この「フィールドつながりマップ」を見れば、その地域への行き方がすぐにわかるぞ。



←ゲーム中は、スタートボタンで地域を確認できる。

マップの見方

フィールドは各地域で分けられ、地域のなかで丸数字ごとにマップが区切られている。マップは画面が切り替わるまでがひとつのマップとなり、マップ間にある線はマップどうしのつながりを表している。ヘイホーのおもちゃばこやノコブロスのとりでなどの大きな文字はダンジョンを表し、くわしいマップは各ステージの攻略ページに載っているぞ。キノコタウンの地下道の土管から進める各街へのつながりは8角形の囲みで表してある。



ステージ攻略ページの活用法

フィールド編

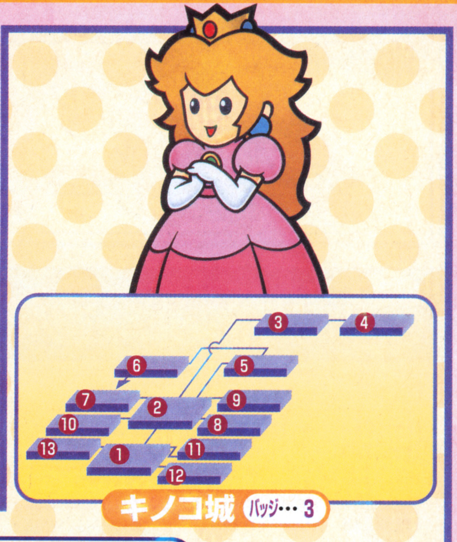
❶星のせいを助けてステージクリアするまでを地域ごとにチャート攻略。通過するだけの地域やマップは省略してある。
❷ステージクリアまでに行動する地域を表示。マップ内の★1は星のかけら、Sはスーパーブロックがそのマップにあることを表し、フィールドに置かれているバッジも表示してある。数字はP.32からのデータ解説の数字に対応している。
❸イベントやトラップを解説。

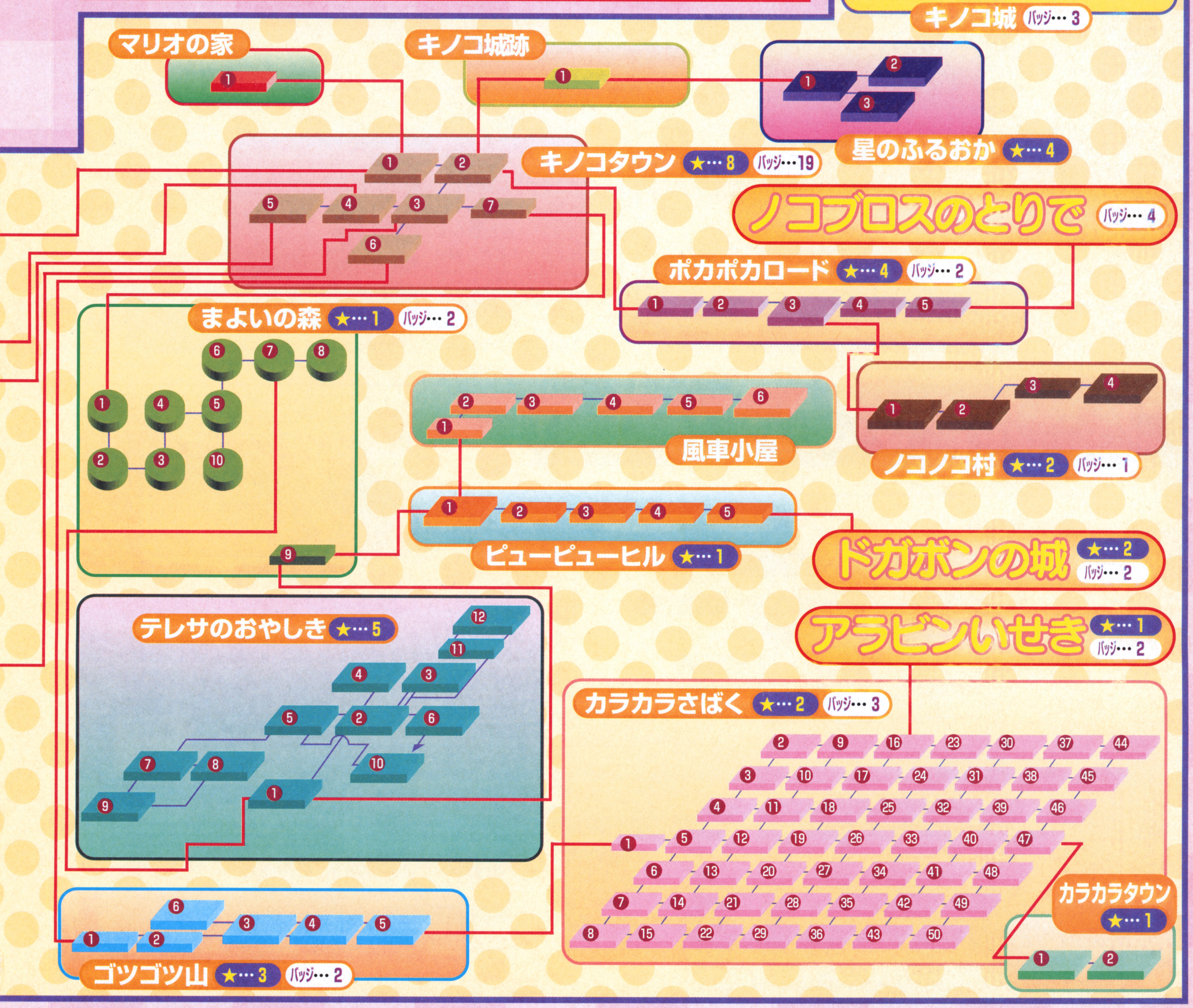


ダンジョン編

❶星のせいが捕らわれているダンジョンをチャート攻略。通過するだけの部屋は省略してある。
❷ダンジョンのマップを表示。マップ内の★1は星のかけら、Sはスーパーブロックがそのマップにあることを表し、ダンジョンに置かれているバッジも表示してある。数字はデータ解説の数字に対応している。
❸トラップやボス戦を解説。





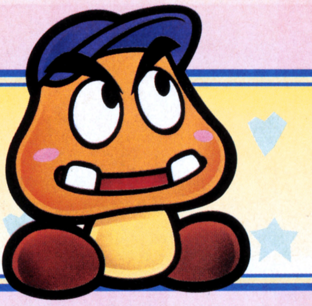


地下道のワープ土管
キノコタウンの地下道②⑥⑦⑳にある土管を利用すると、一瞬にして街へワープできる。地下道②は「スーパーハンマー」入手後、地下道⑦は「スーパーブーツ」入手後、地下道⑥と地下道⑳はおプク加入後に入れるようになる。

プロローグ

星とマリオとクリボーと…

キノコ城のパーティ会場からクッパにさらわれてしまったピーチ姫。彼女を助けるために、仲間のクリオと星のふるおかへ向かえ！



プロローグ 星とマリオとクリボーと… フィールド編

キノコ城

1 マップ④ お城の奥へ進みピーチ姫に会う
2 マップ④ クッパと戦闘（必ず負ける）

クリ村

3 マップ① クリハウスの物干しにいるクリじいと話す
4 マップ① クリハウスを出てクリパパと話すと、カメックババに村の門をふさがれる
5 マップ① クリハウスの物干しへ行くと、足場がなくガケ下へ落下
6 マップ③ クリじいと話す
7 マップ④ 一番左の草むらを探して「ハンマー」を入手
8 マップ④ クリ村に戻ろうとするとコワッパと戦闘
9 マップ① 門のブロックをこわす

マロンロード

10 マップ③ クリ兄弟と戦闘
11 マップ⑤ クリキング、クリ兄弟と戦闘
12 マップ⑤ とりでの扉に進み、近くの草むらを探して出てきたスイッチを押す

キノコタウン

13 マップ② 青い門を通って、星のふるおかへ

星のふるおか

14 マップ② 階段を登っておかの上にいる星のせいに話しかけて星のふるおか①へ
15 マップ① ティンクからラッキースターを入手
16 マップ① カメックと戦闘。

キノコタウン

17 マップ② 屋根がまわっているデアールの家へ
18 マップ② デアールの家を出て東側出口にいる黒いキノピオに話しかける
19 マップ② デアールの家に行き、彼女に話しかけ、再び東側の出口へ

ステージ1へ（P.13へ）

チャートNO. 17～19 街の東の黒キノピオを追い払う

キノコタウンに戻って、屋根がクルクルまわっている家でデアールと話して、街を出ようとすると…黒キノピオが通せんぼ。ここでは、もう一度デアールと話すと、黒キノピオの正体がわかり先に進めるようになる。



⬇ワケを話すとデアールが助けてくれる。

⬆あやしげな黒キノピオが出口をふさいでいる。

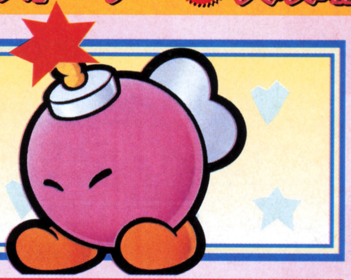
フィールドつながりマップ



※ロテンの店で売られているバッジはP.30以降を参照

ステージ1 こうりゃく！ノコブロスのとりで

おなじみのノコノコがたくさん出てくるステージだ。マリオお得意のジャンプで、ひっくり返して動けなくして倒そう。



STAGE 1 こうりゃく！ノコブロスのとりで フィールド編

ポカポカロード

1 マップ② 行き止まりの近くの木をハンマーでたたき、出現したスイッチを押す

ノコノコ村

2 マップ② ゆれている家でカメキと話し、家の裏口へ
3 マップ④ チョロボンが隠れた木をハンマーでたたく（3回）
4 マップ④ コウラを取り戻し、カメキが仲間に
5 マップ④ チョロボンと戦闘

ポカポカロード

6 マップ④ 対岸のスイッチをカメキで押して橋をかける

ノコブロスのとりで （P.14へ）

キノコ城

7 マップ⑤ 暖炉のヨコにかけてある絵を調べ、暖炉から秘密の通路へ
8 マップ⑥ つきあたりの壁にあるスイッチを押す
9 マップ⑦ 机にあるクッパの日記を3回読む

ポカポカロード

10 マップ① コワッパと戦闘

キノコタウン

11 マップ⑥ 線路の岩をピンキーで爆破
12 マップ⑥ 汽車に乗ってゴツゴツ山の駅へ

ステージ2へ （P.16へ）



チャートNO. 2～4 チョロボンをこらしめ、カメキが仲間に

ノコノコ村のゆれている家でカメキと話したら、裏口からチョロボンを追いかけよう。広場でチョロボンが隠れた木をハンマーでたたいて3回見つければ、カメキのコウラを取り戻せる。コウラをカメキに返せば、カメキを仲間にすることができる。



←3回めのチョロボンは動きが速い。よく見て判断しよう。

チャートNO. 7～9 ピーチ姫、秘密の通路でクッパの部屋へ

ピーチ姫の部屋にある暖炉のヨコの絵を調べてスイッチを押すと、秘密の通路が開くんだ。通路を進みつきあたりの壁のスイッチを押して部屋に入ると、そこはクッパの部屋。机にあるクッパの日記を3日分読んじゃおう。



←額縁の裏側にスイッチが!! 秘密の通路にしてはしかけが単純…。

チャートNO. 11～12 ピンキーの活躍で路線開通

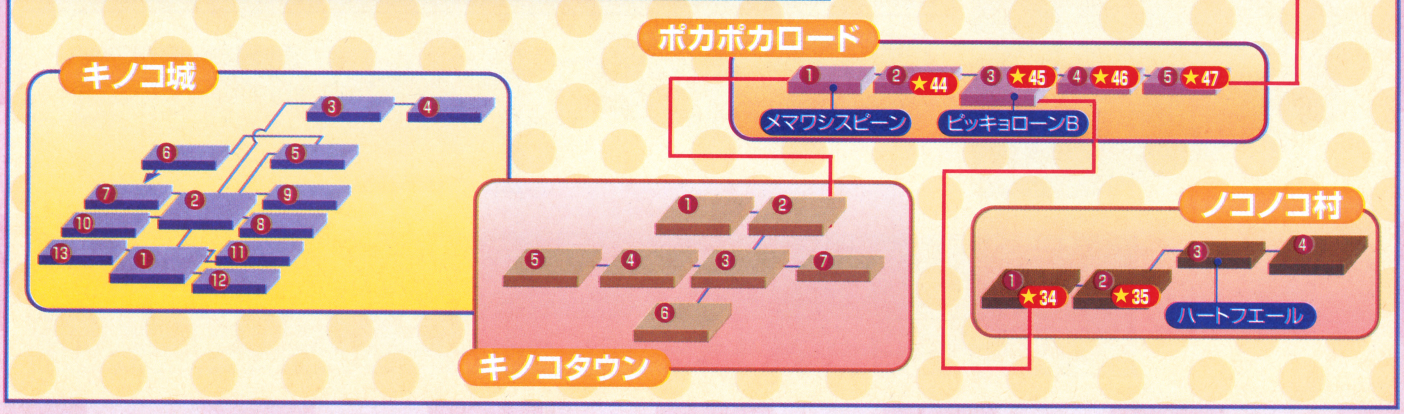
ピーチ姫からの伝令役ティンクから、カラカラさばくのアラビンいせきの話を聞いたら、キノコタウン⑥にある駅に向かおう。線路の上にある岩をピンキーで破壊すれば、線路が開通してゴツゴツ山に行けるぞ。

ピンキーで破壊



←奥の線路には岩が！

フィールドつながりマップ ノコブロスのとりで



オススメのバッジは？ ピンチデラッキー

マリオのHPが5以下となると「ピンチ」状態になる。この状態になったとき、「ピンチデラッキー」をつけていると、ときどき敵が攻撃をミスしてくれるぞ。冒険の序盤はマリオのHPが少ないので、これでずいぶん助かるのだ。

STAGE 1 こうりゃく！ノコブロスのとりで ダンジョン編

ノコブロスのとりで

1 マップ② ノコノコを倒して出現したカギを使って扉を開ける
2 マップ⑤ ノコノコを倒して出現したスイッチを押して、階段から地下へ進む
3 マップ⑩ 部屋の敵（パタパタ２匹、ノコノコ１匹）を全滅させる
4 マップ⑪ ファイアーバーのトラップを抜けてカギを入手
5 マップ⑤ カギを使って扉を開ける
6 マップ⑥ ？ブロックの下でジャンプをすると床が抜けてマリオは落下
7 マップ⑨ オリで捕らわれているピンキーと話し、ピンキーが仲間に
8 マップ⑨ ピンキーの能力を使って壁を爆破してオリを脱出
9 マップ⑨ ノコノコ、ボムへいと戦闘
10 マップ④ ピンキーを使ってオリの壁を爆破してカギを入手
11 マップ⑫ カギを使って扉を開ける
12 マップ④ カメキでスイッチを押して、足場を出現させたり消したりしながら移動
13 マップ⑬ ノコノコを倒し、出現したスイッチを押して階段から１階へ
14 マップ③ ピンキーで階段近くのヒビの入った壁を爆破
15 マップ④ オリのなかでカギを入手
16 マップ⑬ カギを使って扉を開ける
17 マップ⑭ スイッチをふむと出現する階段を登って進む
18 マップ⑮ 城壁を進んでキラーたいほうと戦闘
19 マップ⑯ ノコブロスと戦闘、勝てば星のせいを救出

キノコ城（P.13のチャートへ）

チャートNO. 4 ファイアバーを越えてカギを入手

マップ⑪の通路にしかけられたファイアバーを越えた先に、マップ⑤の扉を開けられるカギがあるぞ。ちなみに、ファイアバーは10回連続で飛び越えると、コイン10枚を出して消えてしまうぞ。



←火のついたバーがくるくるまわるファイアバーのトラップ。触るとマリオのHPが１減ってバーの回転が逆になる。

チャートNO. 6～8 ピンキーを救出して壁を破壊

マップ⑥の坂の上にある黄色い？ブロックをジャンプでたたくと、マップ⑨に落ちてしまう。そこでは、ボムへいのピンキーが仲間に加わるぞ。ヒビの入った壁をピンキーで爆破して脱出しよう。



↑ピンキーと話せば仲間になってくれる。

↓爆発でヒビの入った壁に穴をあけられる。



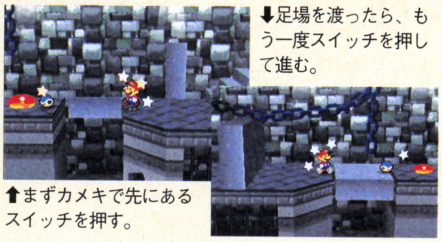
ノコブロスのとりでマップ

※ア～カはマップのつながりを表しています。



チャートNO. 12 カメキで離れたスイッチを押す

マップ④のオリの上は、カメキでスイッチを押して足場を出せば渡れるぞ。足場と同時に壁も出現するが、足場を渡ったあとでふり返って、もう一度同じスイッチをカメキで押せば、壁は引っ込むぞ。



⬇足場を渡ったら、もう一度スイッチを押して進む。

⬆まずカメキで先にあるスイッチを押す。

チャートNO. 18 キラーをかわして城壁を進め!

マップ⑮の城壁の通路に出たら、ボスのノコブロスとの戦闘まであと少しだ。城壁の上を飛んでくるキラーは、それほど強くはないが、とにかく数が多くてヤッカイ。ジャンプや移動でよけながら進み、戦闘をさけるようにしよう。



⬅キラーとまともに正面からぶつかると、先制攻撃されるので気をつけよう。

チャートNO. 19 BOSS ノコブロス

HP	攻撃力	防御力
10	1	1

きぐるみクッパに10のダメージを与えると、ノコブロスの4兄弟が合体した姿で現れる。ノコブロスは強力な合体技の「スクリューアタック」をしてくる。合体は、ハンマーでぐらつかせた状態で仲間の攻撃を当てればくずせるぞ。合体がくずれたら、普通のノコノコと同じようにひっくり返して倒そう。ピンキーの「バクハツ」なら合体を一発でくずせるぞ。



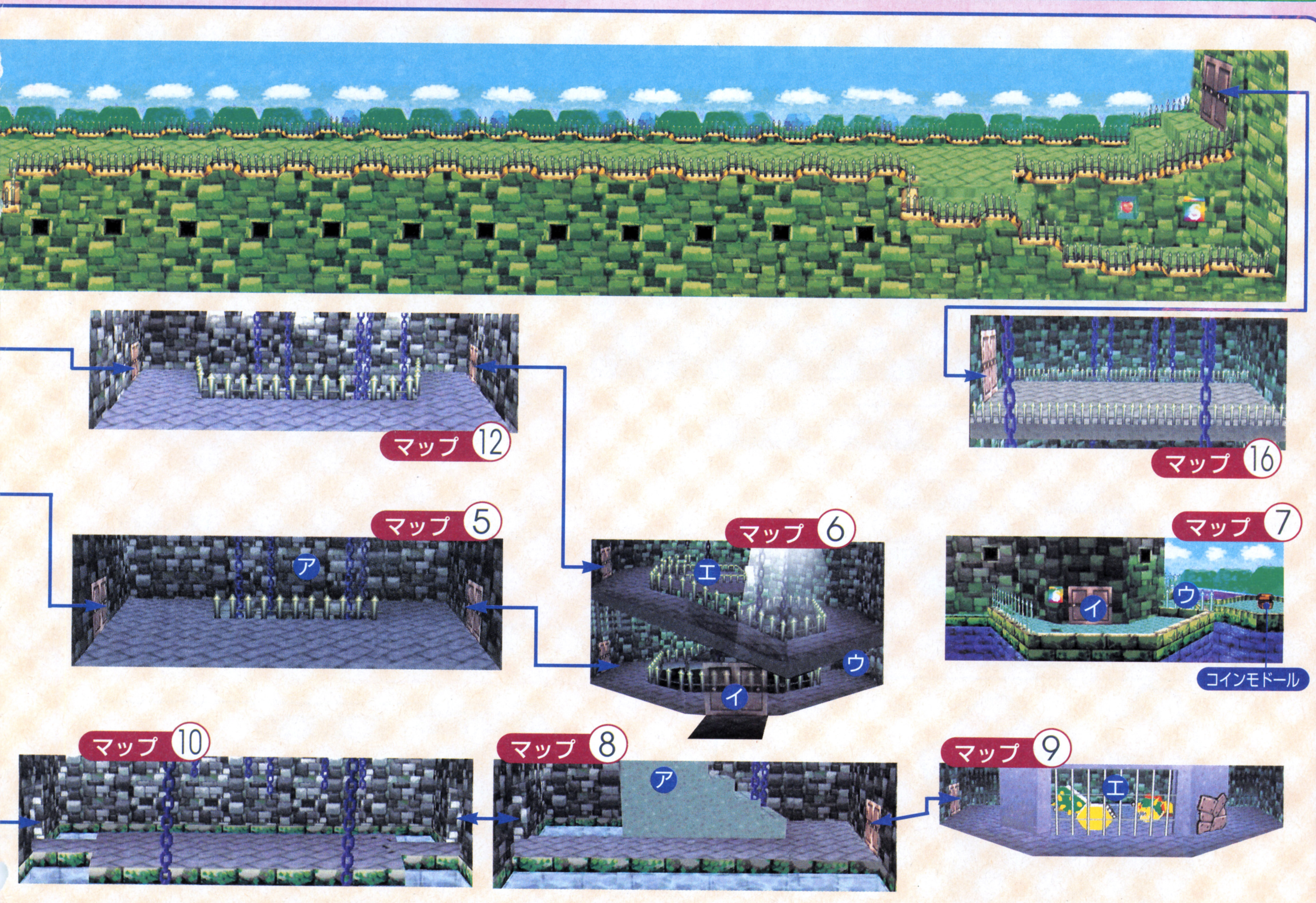
⬆クッパ本人も絶賛のきぐるみクッパ。

ひっくり返せ!



⬆起きてきたらまたひっくり返そう。





オススメのバッジは? レンゾクジャンプ

マップ④のオリの壁をピンキーでこわせば入手できる。アクションコマンドが成功している限り、連続でジャンプ攻撃が可能。ノコノコ相手にはもってこいのバッジだよね。でもFPが3必要なのでこの時点ではちょっときついかも。

ステージ2

アラビンいせきのなぞ

けわしい岩山と、はてしなく広いさばくがこのステージの舞台。さばくのどこかにあるという伝説のいせきを探し出すのだ。



STAGE 2 アラビンいせきのなぞ フィールド編

ゴツゴツ山

1 マップ① ゴツゴツ山を看板の矢印にそって登る
2 マップ② パレッタと話し、なくした手紙を探す
3 マップ③ 岩の上の手紙（デアールあて）をカメキで入手
4 マップ④ 坂を登って分かれ道を西へ進む
5 マップ③ 滑り台でジャンプしてさらに西へ進む
6 マップ⑥ ジャンプ台でガケの上へ移動
7 マップ⑥ 近くの滑り台からジャンプした先で手紙（チャールズあて）を入手
8 マップ⑥ ガケから飛び降りて東へ
9 マップ③ 滑り台で矢印があるもとの道へ降りる
10 マップ④ 飛び越せないガケからから飛び降りて手紙（クリパパあて）を入手
11 マップ② パレッタに手紙（全3通）を渡すと、パレッタが仲間に
12 マップ④ ガケをパレッタで渡る
13 マップ⑤ ゲーハーの質問に対して「ルイージ」以外を答えると戦闘に

カラカラさばく

14 マップ① チャールズのテントがある場所から一直線に東へ移動し、カラカラタウンへ

カラカラタウン

15 マップ② 街の一番奥にいる情報屋にアイテムを3つ渡す（種類は何でもＯＫ）
16 マップ② 情報屋の好きな食べ物を聞き出す

カラカラさばく

17 マップ㊾ 泉の西にある木をハンマーでたたき「レモン」を入手

カラカラタウン

18 マップ② 情報屋に「レモン」を渡し、ロレンチュに会う方法を聞く
19 マップ① お店に行き「しなびたキノコ」と「ぼろぼろハンマー」を順番に買う
20 マップ② 情報屋がいた建物に入り、建物のヨコの箱を登る
21 マップ② 屋根を渡って緑の建物に入り、ロレンチュと会って「ピカピカストーン」を入手

カラカラさばく

22 マップ⑯ 中央の岩のヨコで「ピカピカストーン」を使うといせきが出現

アラビンいせき（P.18へ）

キノコ城

23 マップ⑤ 暖炉から秘密の通路へ
24 マップ② 見張りに見つからないように広間を移動
25 マップ⑩ 見張りに見つからないように図書館の一番奥まで進む

カラカラさばく

26 マップ⑯ キノコタウンへ移動

キノコタウン

27 マップ③ 見張りキノピオの悲鳴を聞く
28 マップ⑦ 見張りとテレサのセバスチャンと話し、まよいの森へ

ステージ3へ（P.20へ）

チャートNO. 3〜11 郵便屋パレッタの手紙を探せ

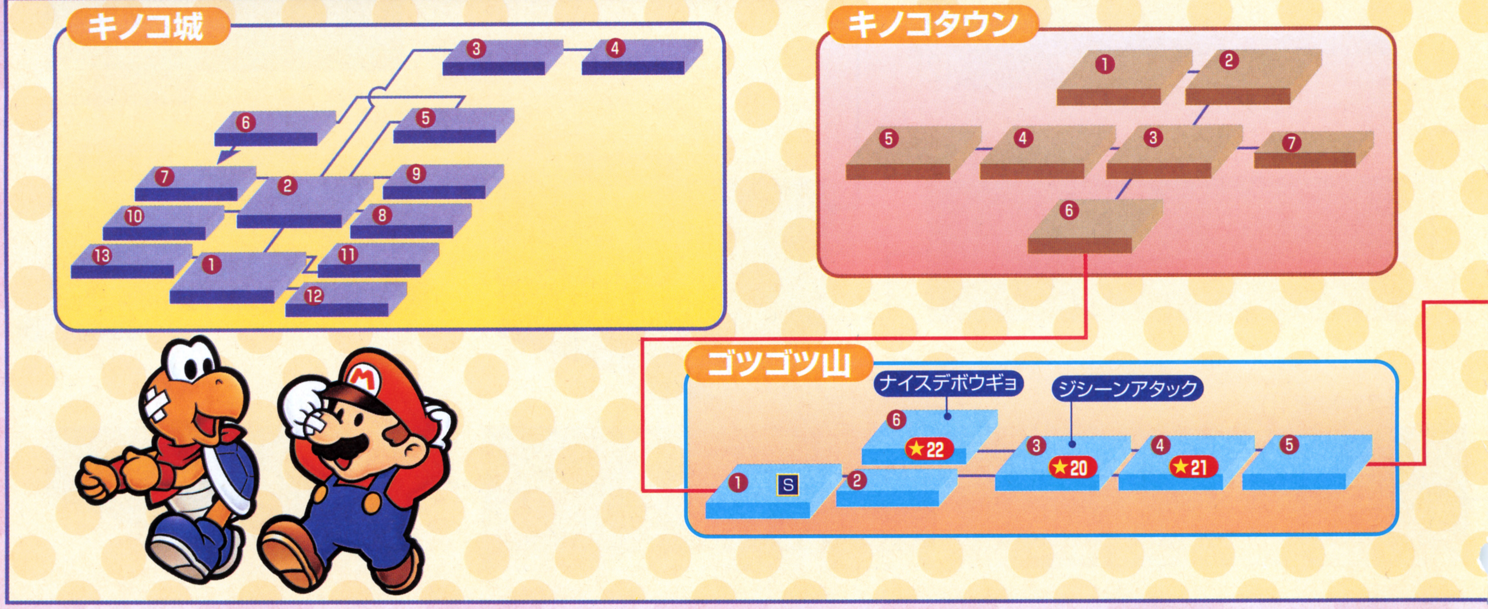
パレッタが探している手紙は全部で3通。そのなかで一番わかりづらいのはゴツゴツ山⑥にある手紙だ。まず、ゴツゴツ山④の分かれ道を西に曲がるのがポイント。あとは、滑り台やジャンプ台を利用して進めば手紙のある場所に着けるぞ。



⬇ゴツゴツ山⑥の手紙は滑り台を使って大きく移動した先で取るのだ。

⬆ゴツゴツ山③の手紙は見えているので、カメキでカンタンに取れるはずだぞ。

フィールドつながりマップ



チャートNO. 15～17 情報屋にロレンチュの情報を聞く

アラビンいせきを見つけるには、カラカラタウンのロレンチュという人物に会わなければならない。このロレンチュに会うために、街の情報屋にアイテムを3つ渡して好きな食べ物を聞くのだ。アイテムは何でもOKなので、いらない物を渡そう。好きな食べ物を聞いて、「レモン」をとってくればロレンチュに会う方法を教えてくれる。

⬇情報屋は街の一番東にいる。適当なアイテムを3コあげよう。





⬆「レモン」は泉の西のこの木にある。ハンマーでたたけば落ちてくるぞ。



⬆情報屋からイイ人だと思われればロレンチュのことを教えてもらえる。

チャートNO. 18～22 ロレンチュから「ピカピカストーン」を入手

ロレンチュがいる場所へ行くには、情報屋がいた建物の屋根を西に進んでいく必要がある。ロレンチュから「ピカピカストーン」をもらったら、カラカラさばくへ。「ピカピカストーン」が最も輝くカラカラさばく⑯の岩のヨコで使えば、アラビンいせきが出現。

⬇建物のヨコにある木の箱を登っていけば屋根に出られるのだ。





⬆なんと、この人がロレンチュ!? ここで「ピカピカストーン」をもらう。

ここに遺跡が



⬆「ピカピカストーン」がうるさいほど輝くポイントの岩のヨコで使う。

チャートNO. 23～25 こっそりキノコ図書館へ

ピーチ姫で行動するときは城にいる見張りに見つかると部屋に戻されてしまうので注意。見張りはいつも同じ場所を行ったり来たりしているので、タイミングを見てキノコ城⑩の図書館に移動。図書館の奥まで進めば、不死身のドガボンの情報が得られるぞ。



⬅図書館の奥では見張りがドガボンの話をしている。

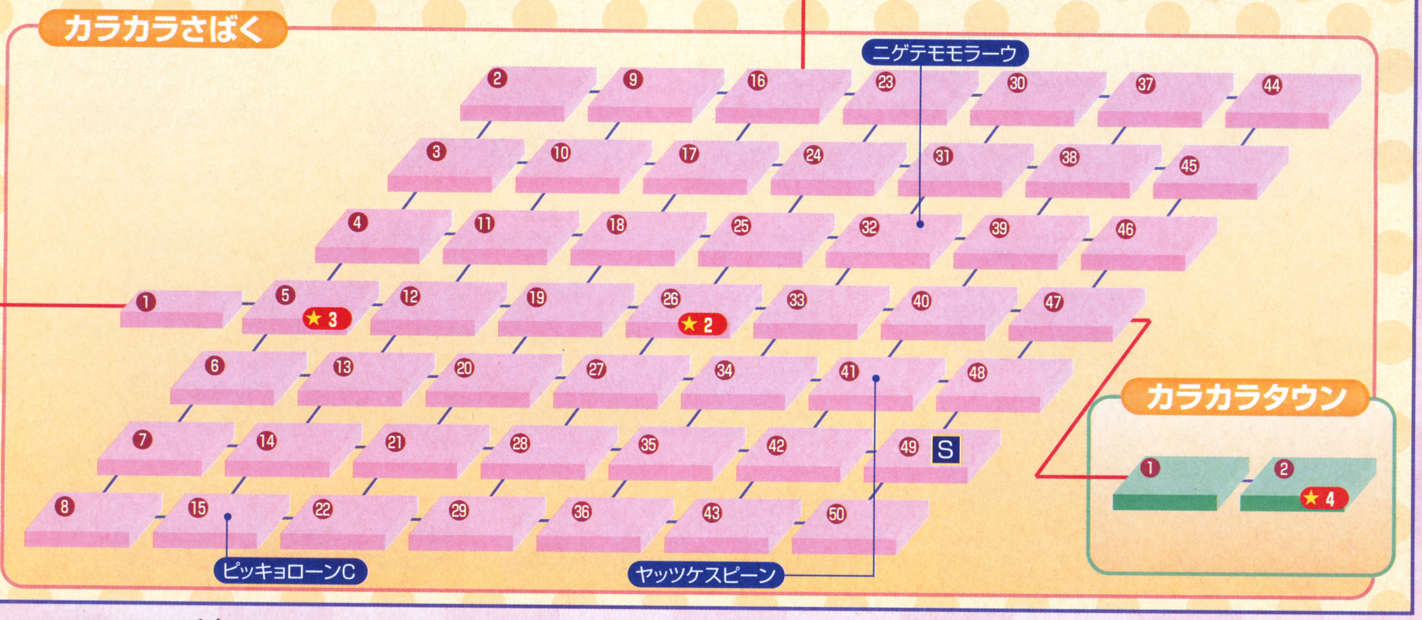
チャートNO. 27～28 見張りと話してまよいの森へ

キノコタウン③に戻ると、ものすごい悲鳴が聞こえる。この悲鳴を聞いたらキノコタウン⑦に移動しよう。見張りのキノピオの質問はどちらを答えても同じ。テレサのセバスチャンと話すとまよいの森の奥にある、テレサのおやしきへ招待されるのだ。

➡テレサのおやしきの執事、セバスチャンから招待される。



アラビンいせき



オススメのバッジは?	ジシーンアタック	天井や地面にいる敵全体を攻撃できる「じしんハンマー」が使えるようになる。特にゴツゴツ山にいるシンエモンに有効だ。シンエモンはかなりの強敵だが、「じしんハンマー」でアクションコマンドを成功させれば一撃で倒せるぞ。

STAGE 2 アラビンいせきのなぞ ダンジョン編

アラビンいせき

1 マップ④ カギを入手
2 マップ② カギを使って扉を開ける
3 マップ③ 床スイッチをふんで、砂を下の階へ落とす
4 マップ⑤ 階段を登り足場からパレッタで移動
5 マップ⑤ ヒビの入った壁をピンキーで爆破
6 マップ⑥ 床スイッチをふんで、砂を下の階へ落とす
7 マップ⑦ カギを入手
8 マップ⑤ カギを使って扉を開ける
9 マップ⑨ ?ブロックをたたくと敵（サンボマミー、バサバサ）が出現
10 マップ⑨ 敵を倒すと出現するカギを使って扉を開ける
11 マップ⑩ 階段を降りずに足場をパレッタで渡る
12 マップ⑪ 緑の床スイッチをふむ
13 マップ⑪ 作動した緑の階段を登り、上にある緑の床スイッチをふむ
14 マップ⑪ 作動した緑の階段を登って中央上部の足場へ
15 マップ⑪ 赤い階段を降り、赤い床スイッチをふむ
16 マップ⑪ 作動した赤い階段を降り、緑の階段を登り、中央の足場へ
17 マップ⑪ そのまま赤い階段を登り、左上の足場にある階段へ
18 マップ⑪ 階段を飛び降りて、宝箱から「スーパーハンマー」を入手
19 マップ⑯ 部屋の中央の足場から飛び降りる
20 マップ⑯ ストーンブロックをこわし、出てきたスイッチをふんでカギを入手
21 マップ⑫ ピンキーでヒビが入った壁を爆破
22 マップ⑬ ストーンブロックをこわして「ほしのいし」を入手
23 マップ⑫ ジャンプ台で上の足場に登り、ピンキーでヒビの入った壁を爆破
24 マップ⑭ カギを使って扉を開ける
25 マップ⑮ スイッチをふんで砂を下の階に落とす
26 マップ⑰ ストーンブロックをこわして「つきのいし」を入手
27 マップ⑧ ストーンブロックをこわして「さんかくのいし」を入手
28 マップ⑭ ワンワンのぞうの左に「さんかくのいし」、中央に「ほしのいし」、右に「つきのいし」をはめる
29 マップ⑲ カーメンと戦闘、勝てば星のせいを救出

キノコ城（P.16のチャートへ）

チャートNo. 3 砂を落として下の部屋へ進む

マップ④は出入り口がジャンプでも届かないくらい高い位置にある。でも、真上のマップ③のスイッチをふんで砂を下に落とせば、砂が部屋にたまって通過できるようになるぞ。マップ⑥⑦も同じトラップになっているのだ。



⬇砂が下の階の部屋にたまって、先に進むための出入り口が通行可能になる。

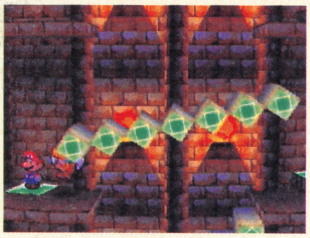
⬆スイッチの上に乗ると、部屋の砂が中央の穴から砂時計のように落ちる。

アラビンいせきマップ



チャート NO. 12 階段をスイッチで動かして登る

緑と赤色の階段があるマップ⑪は、階段と同じ色のスイッチをふむことで、階段が作動する。階段を動かして左上の足場まで移動。そこから飛び降りて「スーパーハンマー」を入手するのだ。階段を登った場所にあるスイッチをふんでいこう。

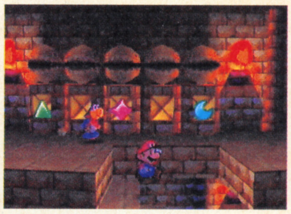


⬅スイッチをふんで階段を動かし、その階段を登る。これをくり返して進む。

チャート NO. 28 3つのいしをワンワンのぞうにはめこむ

「ほしのいし」「つきのいし」「さんかくのいし」を入手してマップ⑭のワンワンのぞうにはめれば、階段が出現するぞ。注意点は左から2番めと右から2番めにははめないこと。左はしに「さんかくのいし」、中央に「ほしのいし」、右はしに「つきのいし」をはめるようにしよう。

通路出現!!



⬆この階段を降りていけばボス戦だ。

チャート NO. 29 BOSS カーメン

HP	攻撃力	防御力
30	3	0

カーメンと戦うときは、同時にヤツが飼っているワンワンとも戦わなければならない。ワンワンは防御力が高い強敵なので、先に倒してしまおう。バッジの「ツラヌキナグーリ」を装備すると有利に戦えるぞ。カーメンの攻撃力は高くないが、魔法攻撃は仲間も同時に攻撃を受けてしまうのでツライぞ。

コイツを先に!!

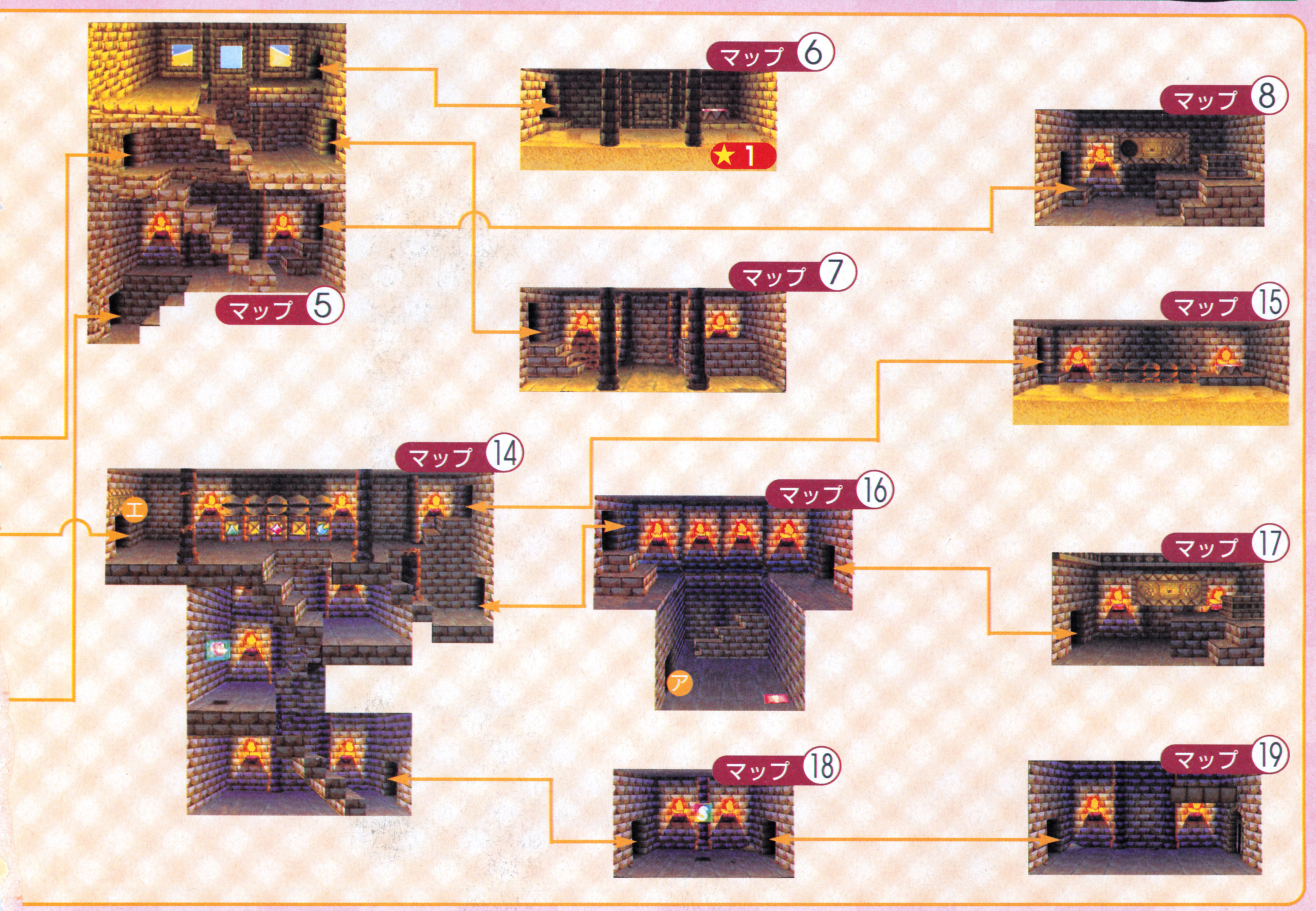


⬆まずコイツを倒すことが先決。ワンワンに集中攻撃を加えよう。



⬆魔法攻撃はアクションのコマンドを入力して防御しないとツライ。



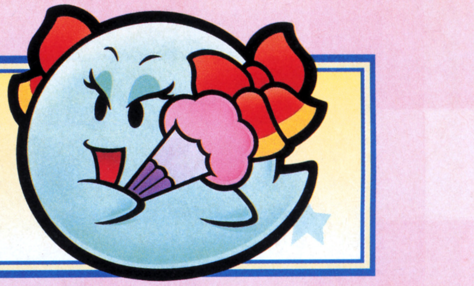


オススメのバッジは? トゲーヲガード

マップ②のカンオケのなかにある。装備しているとトゲ系の敵でもジャンプで攻撃できる。「レンゾクジャンプ」のようなバッジと組み合わせれば威力も倍増だ。このステージだけでなく、今後の冒険でも手放せないバッジのひとつだぞ。

ステージ3 ふじみのドガボン

オバケが大好物というドガボンは、なんと不死身だという。エサにされているテレサたちを救うため、ドガボンの不死身の秘密を暴け！



STAGE 3 ふじみのドガボン フィールド編

まよいの森

1 マップ① 調べると花がゆれる出口を通る
2 マップ② 森の番人と話して先に進む
3 マップ② 木に赤い目が光る出口を通る
4 マップ③ 青い花が咲いている出口を通る
5 マップ④ 木の幹に顔が出現する出口を通る
6 マップ⑤ 調べると点滅するキノコがある出口を通る
7 マップ⑥ 調べてもしおれない花がある出口を通る
8 マップ⑦ 看板がある出口を通る

テレサのおやしき

9 マップ③ 2階の右側にある部屋の白いタンスを調べる
10 マップ③ 8匹のテレサのうち、「レコード」を持っているテレサを攻撃し、「レコード」を入手
11 マップ④ 2階の左側にある部屋の蓄音機を調べる
12 マップ④ 「レコード」を鳴らし、見張りのテレサが近づいてきたら、演奏をストップ
13 マップ④ テレサが戻る前に素早く宝箱に近づき、宝箱から「おもり」を入手
14 マップ② 赤いソファの上に乗って大ジャンプ
15 マップ② シャンデリアにぶら下がり「おもり」を使う
16 マップ⑧ 地下の部屋で宝箱を調べる
17 マップ⑧ 8匹のテレサのうち、「スーパーブーツ」を持っているテレサを攻撃し、「スーパーブーツ」を入手
18 マップ⑧ 木の床をクルリンジャンプでこわして下の階へ
19 マップ⑨ スイッチを2回押すと大きなスイッチが出現
20 マップ⑨ 荷物を足場にして大きなスイッチをクルリンジャンプでふむと階段が出現
21 マップ⑥ 木の床をクルリンジャンプでこわして下の階へ
22 マップ⑩ 本棚の間をパレッタで渡り「えがかれたテレサ」を入手
23 マップ⑩ ヒビの入った壁をピンキーで爆破
24 マップ② 2階の何も描かれていない額縁の前で「えがかれたテレサ」を使う
25 マップ⑫ レサレサが仲間に

ピューピューヒル

26 マップ③ 少し先に進むとドガボンが登場。レサレサで隠れる
27 マップ④ 途切れた足場をパレッタで渡り先へ進む

ドガボンの城（P.22へ）

キノコ城

28 マップ⑤ 暖炉から秘密の通路へ
29 マップ⑦ クッパの3つの質問に答える

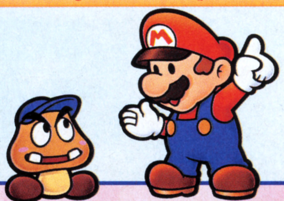
まよいの森

30 マップ⑦ コワッパと戦闘

キノコタウン

31 マップ④ 黄色い壁の空き家に入り、レサレサで隠れてしばらく待つ
32 マップ④ ヘイホーが現れ、壁のしかけを使って奥に行くのを目撃してから、部屋の奥へ
33 マップ④ ジャンプ台を使ってヘイホーのおもちゃばこのなかへ

ステージ4へ（P.24へ）



チャートNO. 1～7 まよいの森を抜けるには？

まよいの森の各マップには出入り口が4つあるが、正しい出入り口はひとつだけ。間違った場所を選ぶと、まよいの森①まで戻されてしまう。正しい出入り口にある目印を探して進もう。

目印を探せ！



⬆出入り口に近づくと木の幹に顔が出現。これが正解ルートだ。

チャートNO. 9～17 テレサのおやしきの謎を解こう

テレサのおやしき③④⑧ではテレサを相手にしたトラップをクリアしなければならない。8匹のテレサがアイテムをまわすトラップは動きをよく見てテレサを攻撃。「レコード」はタイミングよくⒶを押してマリオのテーマ曲を演奏しよう。



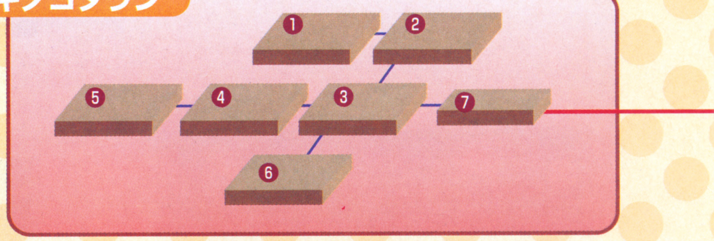
⬇ブーツやレコードを持ってるテレサを攻撃しよう。動きをよく見て、見失わないように。



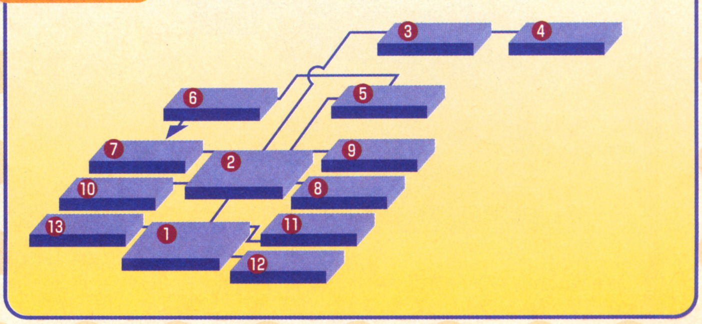
⬆「レコード」を鳴らせば、見張りのテレサが近づいてくる。そのスキに宝箱を開けよう。

フィールドつながりマップ

キノコタウン



キノコ城



チャートNO. 25 テレサのレサレサが仲間に！

テレサのおやしきの3階には、テレサのおじょうさまのレサレサが待っている。レサレサは、ドガボンに食べられてしまった仲間のためにマリオの冒険についていくと言い出す。そして無理やりに仲間になるのだ。



⬅トラップをすべて解けば、レサレサが強引に仲間に(笑)。

チャートNO. 29 マリオの弱点って何？

今回のピーチ姫のイベントは「マリオが苦手な物は何か？」というクッパの3つの質問に答えるというもの。ここでの答えが、次のステージのイベントに関係してくる。3つの質問とも敵ではなくアイテムを選ぶように。

⬇ここで「キノコ」を選ぼう。そのあとも同じようにアイテムを選択。





⬆ピーチ姫のウソにまんまとだまされるクッパであった。

チャートNO. 30 迷子のコワッパと対決

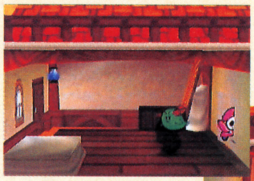
星のせい救出後、まよいの森⑦で迷子になっているコワッパと戦闘。今回のコワッパは空を飛んでいるのでハンマーでは攻撃が届かない。ジャンプやアイテムで攻撃しよう。また攻撃力もアップしているので注意しよう。



⬅コワッパは空を飛んでいるので、ジャンプで攻撃しよう。

チャートNO. 31～33 ヘイホーのおもちゃばこに入るには？

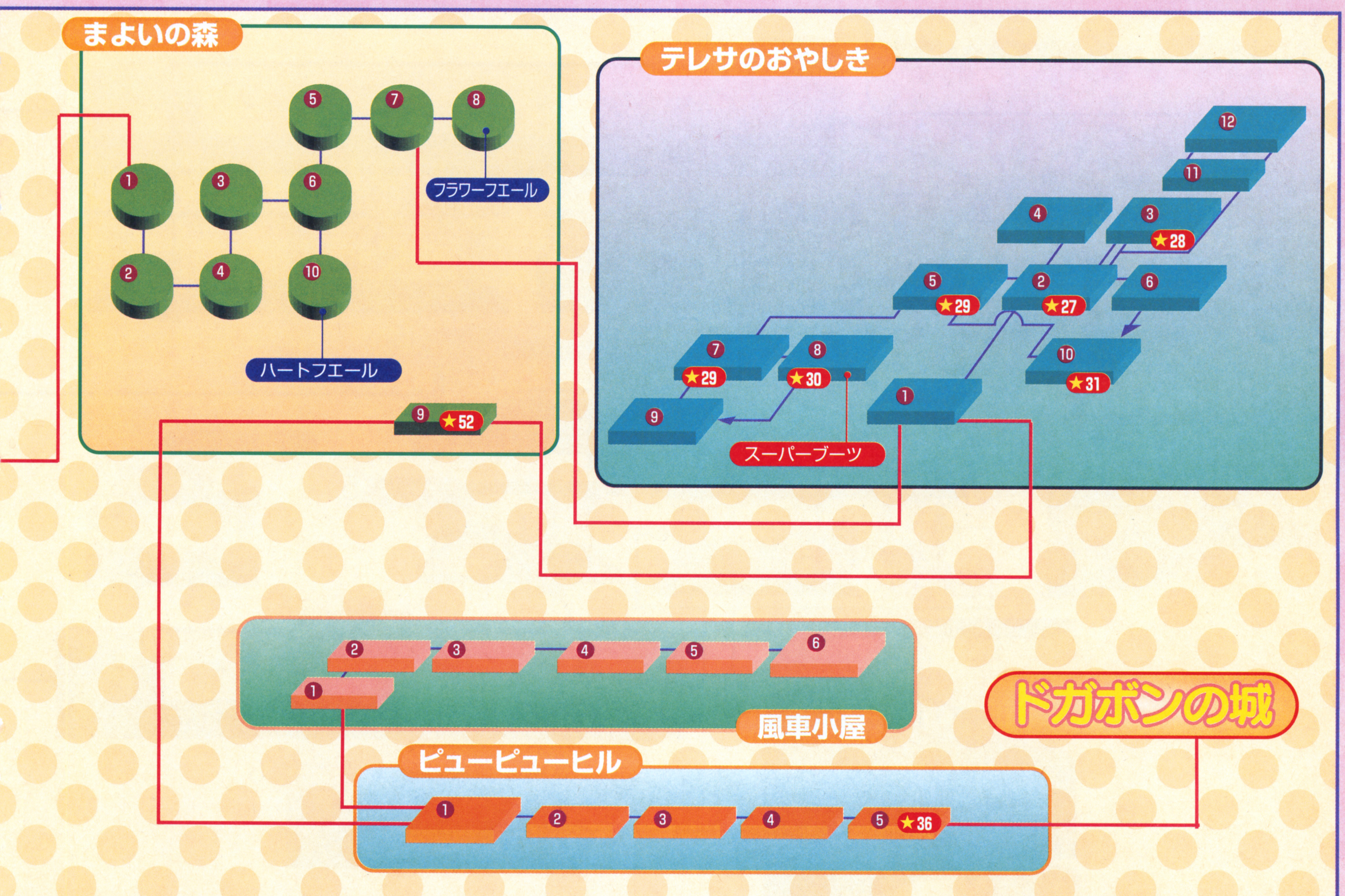
ヘイホーが出入りしているのは、キノコタウン④の黄色い壁の家。家に入ったらレサレサで透明になり壁のトラップを目撃。その後、同じ方法で壁の裏側へ進み、ジャンプ台に乗ればヘイホーのおもちゃばこへ進める。



⬆このトラップを見れば、マリオも壁を抜けられるようになるのだ。



⬇このジャンプ台を使えば、おもちゃばこのなかに入れるぞ。



オススメのバッジは？	ツギツギジャンプ	このバッジを装備してアクションコマンドを成功させれば、敵を手前から順番に攻撃できる。ジャンプ系のバッジで複数の敵を攻撃できるようになるのはこのバッジだけだ。キノコタウンのロテンの店に行けばコイン75枚で買えるぞ。

STAGE 3 ふじみのドガボン ダンジョン編

ドガボンの城

1 マップ⑦ 木の床をクルリンジャンプでこわす
2 マップ⑧ 部屋にある宝箱からカギを入手
3 マップ⑫ カギを使って扉を開ける
4 マップ⑭ レサレサでトゲをすり抜けて宝箱からカギを入手
5 マップ⑮ カギを使って扉を開ける
6 マップ⑱ レサレサで透明になりドガボンをやり過ごす
7 マップ⑲ 部屋にある宝箱からカギを入手
8 マップ⑱ カギを使って扉を開ける
9 マップ㉒ 部屋の奥にある宝箱から「まほうのカギ」を入手
10 マップ㉒ ドガボンが起きたら、追いつかれないように城の外へ脱出

ピューピューヒル

11 マップ① 風車小屋の前で「まほうのカギ」を使う

風車小屋

12 マップ① 井戸のフタをクルリンジャンプでこわす
13 マップ⑥ ドガボンのしんぞうと戦闘。逃げたら追いかけていく

ピューピューヒル

14 マップ① ドガボンと戦闘、勝てば星のせいを救出

キノコ城（P.20のチャートへ）

チャートNO. 4 トゲをすり抜けて進め

マップ⑭では、床からトゲが出たり引っこんだりする。トゲに当たるとダメージを受け、部屋の入り口まで戻されてしまう。ここではレサレサの能力で透明になれば、トゲをすり抜けることができるのだ。トゲが引っこんでいる間に先へ進み、レサレサの能力で透明になりながら、宝箱のある場所へ進んでいこう。

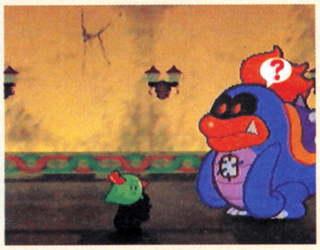
トゲをすり抜けろ！



⬆レサレサの能力で透明になれば、トゲのダメージを受けずにやり過ごせるのだ。

チャートNO. 6 ドガボンに見つからないように

マリオたちの気配に気づいたドガボンが、マップ⑱の通路をウロウロと動きまわっている。ドガボンの姿が見え始めたらレサレサの能力で透明になろう。そのまましばらく隠れていると、ドガボンはマリオに気づかずに通り過ぎていくので、マップ⑲の部屋に逃げよう。



⬅ドガボンが近づいてきたら、レサレサで隠れてやり過ごそう。

ドガボンの城マップ

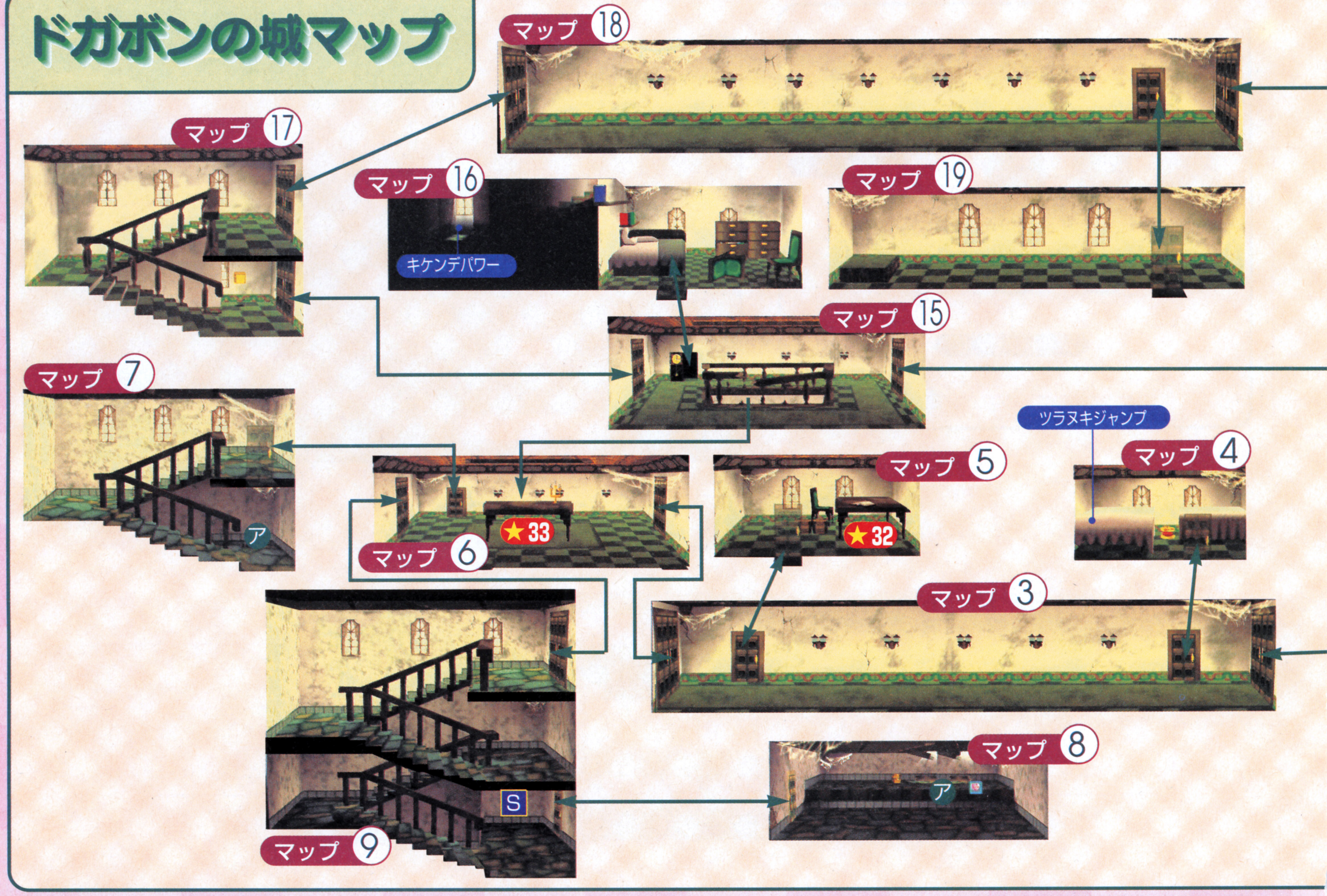


チャート NO. 9～10 「まほうのカギ」を入手したら脱出

マップ㉒の部屋の奥にある宝箱から「まほうのカギ」を入手。その後ドガボンに追いつかれないように、立ち止まらずに進み、城の外へ逃げよう。



⬆この質問はどう答えても結果は同じだ。

⬇ドガボンに追いつかれないように、城の外へ脱出！



チャート NO. 11～12 ふもとの風車小屋へ

ピューピューヒルまで逃げればドガボンは追いかけてこない。風車小屋でのドガボンのしんぞうとの戦闘に備えて、回復とセーブを忘れずにやっておこう。



⬆「まほうのカギ」を使って扉を開け、風車小屋のなかへ。

⬇井戸のフタはクルリンジャンプでこわせるぞ。



チャート NO. 13～14 BOSS ドガボンのしんぞう

HP	攻撃力	防御力
50	6	0

ドガボンのしんぞうがパワーをチャージしたら、次のターンにダメージ12の「すんごい攻撃」がくるので注意。チャージしてから攻撃してくるまでに1ターンの余裕があるので、チャージし始めたら必ずレサレサの「すきとおり」を使って攻撃をかわそう。HPが5以下になると、ドガボンのしんぞうは風車小屋の外へ逃げていく。その後、しんぞうと体が合体したドガボンが登場するが、もう不死身ではないのでカンタンに倒せるぞ。



⬆ドガボンが「すんごい攻撃」のチャージを始めたら要注意。

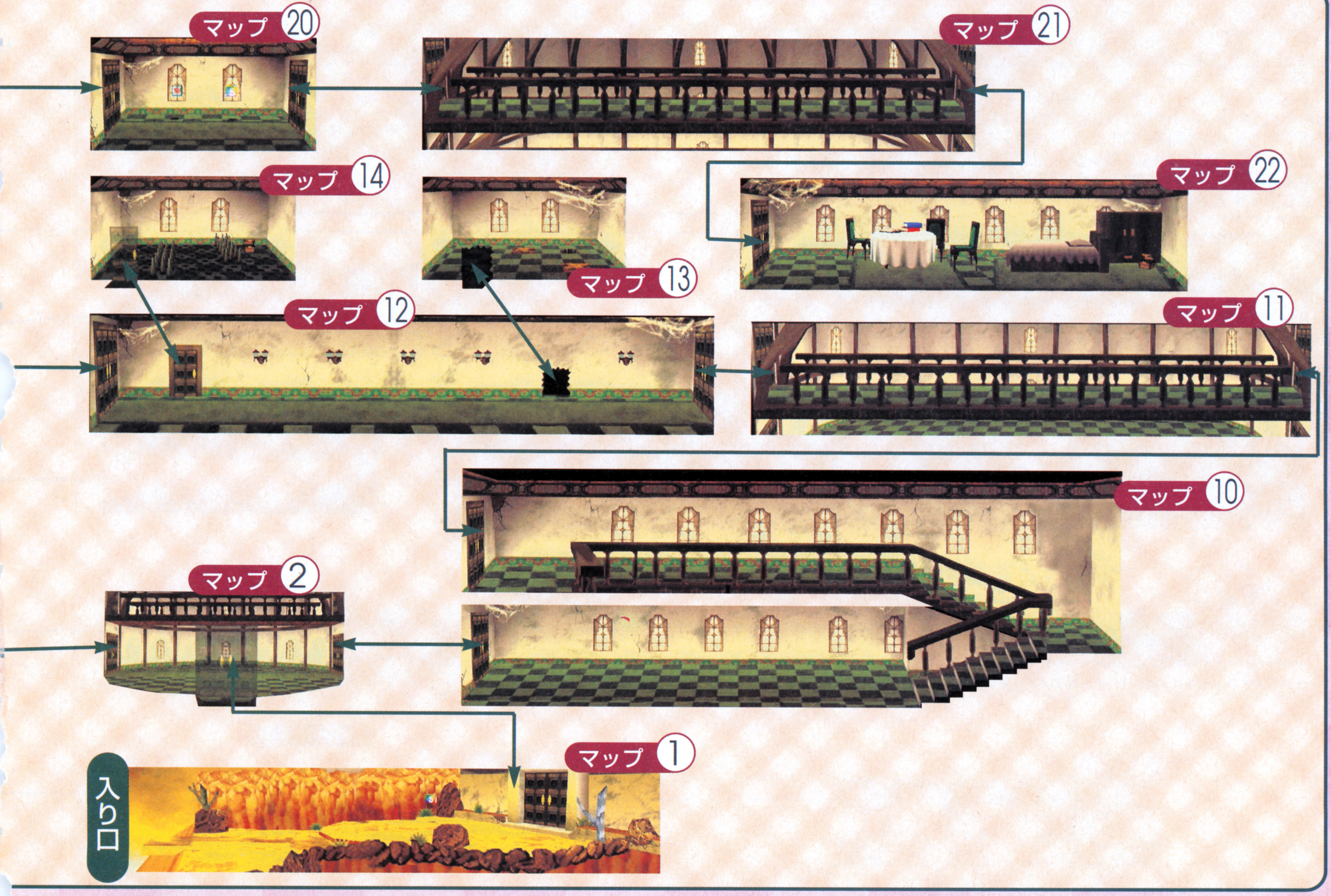


⬇次のターンにダメージ12の「すんごい攻撃」がくる。必ずレサレサで隠れてかわすように。



⬆不死身ではなくなったドガボンなんてただのザコと同じ。さっさと倒してしまおう。



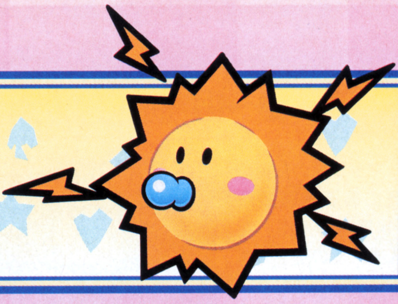


オススメのバッジは？ ツラヌキジャンプ

このバッジを装備すると、敵の防御力を無視してジャンプ攻撃ができるようになる。消費FPも2と少ないのでゲーム序盤から装備することができるぞ。マップ④に落ちているので、忘れずに入手しておこう。

ステージ4 とつげき！おもちゃばこ

突然キノコタウンに現れたヘイホーたち。街で大騒ぎしているヘイホーたちを追いかけて、マリオはヘイホーのおもちゃばこへ向かう。



STAGE 4 ヘイホーのおもちゃばこ ダンジョン編&フィールド編

ヘイホーのおもちゃばこ

1 マップ② ★マークの箱の上でクルリンジャンプして巨大な箱を越える
2 マップ② 3つならんだ中央の建物の屋上から右側の建物の屋上へ
3 マップ② 奥にある宝箱から「おみせのカギ」を入手

キノコタウン

4 マップ④ ショップの主人にカギを渡して倉庫から「おもちゃのでんしゃ」を入手
5 マップ④ ヘイホーのおもちゃばこに近づき「おもちゃのでんしゃ」を使う

ヘイホーのおもちゃばこ

6 マップ① 駅の右側のスイッチを押して、電車でピンク駅へ
7 マップ⑥ ★マークの箱を利用して壁を越える
8 マップ⑥ どんでん返しの壁の前でヘイホーが出てくるのを待ち、壁が開いた瞬間になかへ
9 マップ⑥ 奥にある宝箱から「フライパン」を入手

キノコタウン

10 マップ③ キャシーに「フライパン」を渡して「ケーキ」を入手

ヘイホーのおもちゃばこ

11 マップ⑧ グルメヘイホーに「ケーキ」を渡して「おりょうりのほん」を入手
12 マップ⑧ グルメヘイホーがいた線路を越えて右側に進む
13 マップ⑤ スイッチを動かして線路をつなげる
14 マップ⑤ ピンク駅の右側のスイッチを押して、電車でグリーン駅へ
15 マップ⑩ 動く床に乗って奥へ進む。金網はレサレサで透明になってすり抜ける
16 マップ⑩ メモを持っているヘイホーを倒して「よめないメモ」を入手
17 マップ⑩ 上下に動く床をパレッタで進み、奥にある宝箱から「じしょ」を入手

キノコタウン

18 マップ① キノポンに「じしょ」と「よめないメモ」を渡す

ヘイホーのおもちゃばこ

19 マップ⑨ ★マークの箱を「黄色→緑→赤→青」の順にハンマーでたたく
20 マップ⑨ 線路がつながったら、電車でレッド駅へ
21 マップ⑬ ビッグカンテラくんと戦闘
22 マップ⑬ 戦闘に勝ち、残ったカンテラをハンマーでたたくとアカリンが仲間に
23 マップ⑭ 部屋の右側のヒビの入った積み木をピンキーで爆破
24 マップ⑮ アカリンで部屋を照らしながら先に進む
25 マップ⑯ ぐんだんヘイホー、たけうまヘイホー、トーテムヘイホー、しょうぐんヘイホーと戦闘、勝てば星のせいを救出

キノコ城

26 マップ⑨ 秘密の通路から抜け出して、グルメヘイホーからカギを入手
27 マップ② 正面の扉の前でカギを使う
28 マップ⑪ キッチンへ移動し、「ケーキ」を作る
29 マップ⑪「たまご」と「さとう」をボウルへ入れる
30 マップ⑪ それをかきまぜてアワ立てる（10秒間Ⓐ連打）
31 マップ⑪「こむぎこ」と「バター」をボウルへ入れる
32 マップ⑪「生地」をオーブンで30秒焼く
33 マップ⑪「クリーム」をぬって「イチゴ」で飾りつけ
34 マップ⑨ できた「ケーキ」を持って移動し、グルメヘイホーに渡す

キノコタウン

35 マップ⑤ クジラの上でクルリンジャンプ
36 マップ⑤ クジラの口から体内へ入り、アカリンを持って先に進む
37 マップ⑤ ケムシと戦闘、勝ったらクジラと話をしてジャンボール島へ

ステージ5へ（P.26へ）

ヘイホーのおもちゃばこマップ



チャート NO. 4〜5 「おもちゃのでんしゃ」をおもちゃばこへ

「おもちゃのでんしゃ」を手に入れたら、ヘイホーのおもちゃばこから外に出よう。箱を外側から調べると「おもちゃのでんしゃ」を箱のなかに入れることができ、これ以降は電車で4つの駅を移動できる。



⬆外から箱を調べて「おもちゃのでんしゃ」を使おう。



⬇するとおもちゃばこのなかに電車が出現。駅を電車で移動できるのだ。

チャート NO. 21〜22 捕らわれのアカリンを仲間に

ビッグカンテラくんを攻撃するには、手に持っているカンテラを連続で攻撃し、部屋を明るくする必要がある。カンテラを攻撃するのは、レサレサが一番やりやすいぞ。こいつを倒せばアカリンを仲間にすることができるのだ。



⬆持っているカンテラを連続で攻撃、そのあと頭を攻撃しよう。



⬇カンテラのなかに閉じこめられていたアカリンが仲間になるのだ。

チャート NO. 25 BOSS しょうぐんヘイホー

HP	攻撃力	防御力
30	4	2

ぐんだんヘイホー、たけうまヘイホー、トーテムヘイホー、そしてボスのしょうぐんヘイホーと連続で戦う。長期戦になるのでマリオのHPやFPの残量には十分注意すること。しょうぐんヘイホーとの戦闘では、戦車の電球を破壊して電気攻撃を封じる。そのあとで、アカリンや「つらぬきジャンプ」などで攻撃しよう。



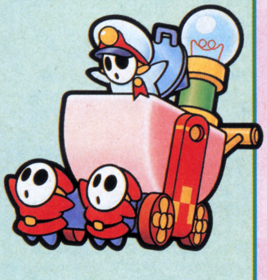
⬆「れんぞくジャンプ」で、ぐんだんヘイホーの人数をイッキに減らせ。



⬇「れんぞくジャンプ」が成功すれば1ターンで電球を破壊できる。



⬆戦車は防御力が少し高いけど、アカリンなら防御力を無視して攻撃できる。アカリンといっしょに戦おう。

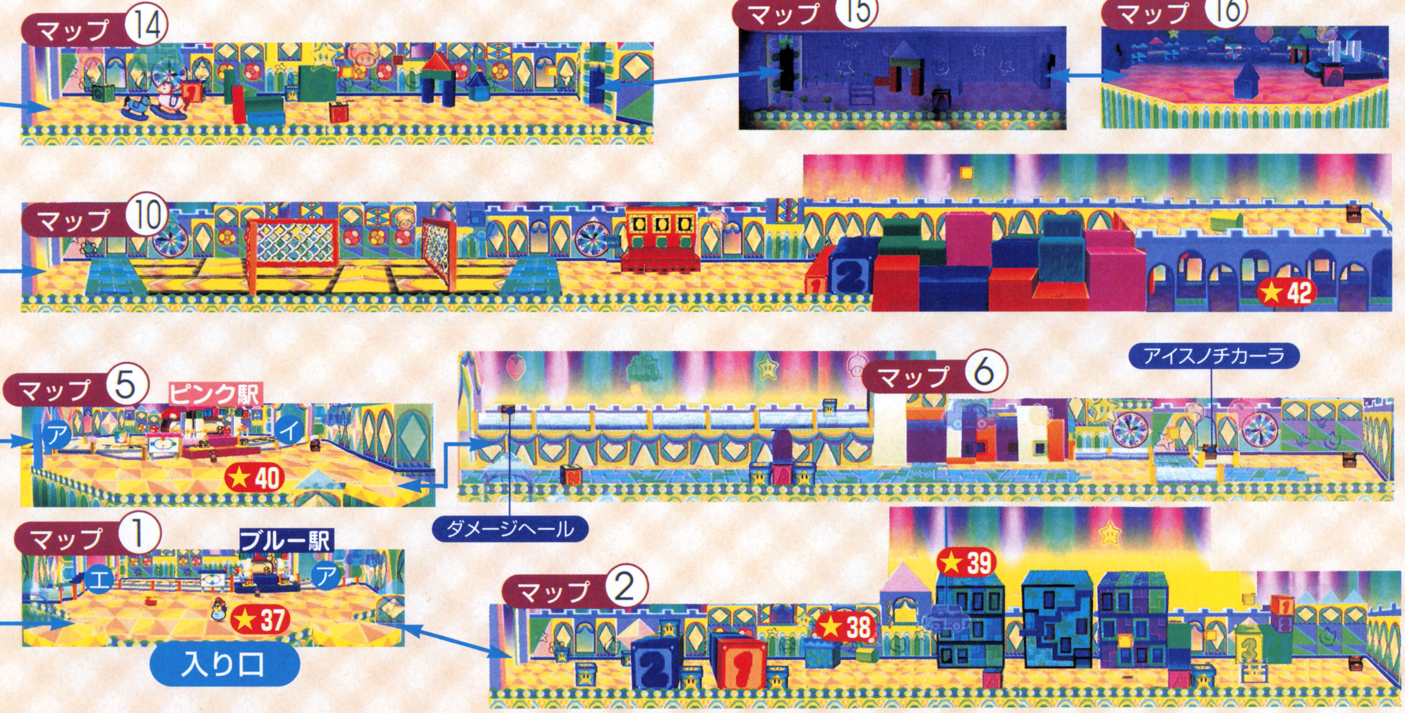


4つの駅のつながりについて

ヘイホーのおもちゃばこは、4つの地区に分かれている。それぞれの地区に駅がひとつずつあり、駅の間は電車で移動することになるのだ。駅は、ブルー駅、ピンク駅、グリーン駅、レッド駅の4つ。下のマップでは、マップ①がブルー駅、マップ⑤がピンク駅、マップ⑨がグリーン駅、マップ⑪がレッド駅となっている。駅舎の左と右にスイッチがあり、これを押した方向に電車が走る。ただし、線路がつながっていない場合は、電車は先に進めないぞ。

スロットマシーンの絵をそろえると?

マップ⑩にあるスロットマシンは、同じ絵を2枚以上そろえると、何かが出現する。絵はヘイホー、コイン、スターの3種類。ヘイホーを2枚そろえるとヘイホーが2匹、3枚そろえるとヘイホーが5匹出現する。コインを2枚そろえるとコインが1枚、3枚そろえるとコインが10枚出現する。スターを2枚そろえるとキノコが1コ、3枚そろえるとキノコが10コ出現するのだ。スターが3枚そろう確率はかなり低いのだが、そのわりにアイテムがショボイのは気のせい?

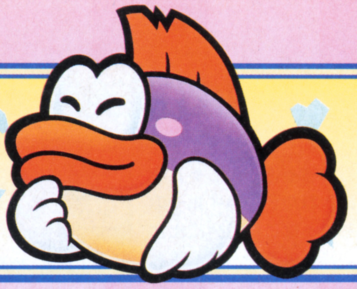


オススメのバッジは? ダメージヘール

このバッジを装備すれば、敵から受けるダメージを1減らすことができる。消費BPが6もあるのが難点だが、それに見合うだけの価値はあるぞ。防御のアクションコマンドが苦手な人や、最大HPが少ない人には特にオススメのバッジだ。

ステージ5 南の海のジャンボール島

お宝と星のせいを求めてやってきたジャンボル島。ジャングルやグツグツ火山など、マリオと仲間たちが大自然に挑むぞ！



STAGE 5 南の海のジャンボール島 フィールド編

ジャングル

1 マップ② チャールズを攻撃しているトロピカルチョロボンと戦闘
2 マップ⑲ チャールズを攻撃しているヤリダンサーと戦闘
3 マップ⑲ チャールズに話しかける

ヨッシー村

4 マップ② 村長に話しかける

ジャングル

5 マップ④ 草むらを調べて道を開く
6 マップ⑤ おプクがひっかかっている木をハンマーで３回たたくとおプクが仲間に
7 マップ③ おプクに乗って水上を進み、西側の島へ渡る
8 マップ③ 草むらを調べて道を開き、道をふさいでいるギタイ草と戦闘
9 マップ③ 奥にある草を調べてチビヨッシー（赤）を救出
10 マップ③ おプクに乗って北にある木の足場から島に上陸
11 マップ⑦ 草むらを調べて道を開く
12 マップ⑦ おプクに乗って西にある木の足場から島に上陸
13 マップ⑦ クルクル草に乗って丘の上に登り、草むらを２回調べて土管を見つける
14 マップ⑳ 土管のなかをアカリンを持って進んでチビヨッシー（緑）を救出
15 マップ⑥ おプクに乗って木の足場から島に上陸
16 マップ⑥ 木の杭をハンマーでたたくとできる橋を渡る
17 マップ⑥ 先に進み、チビヨッシー（青）を救出
18 マップ⑦ おプクに乗って東にある木の足場から島に上陸
19 マップ⑧ 木の杭をハンマーでたたくとできる橋を渡る
20 マップ⑨ ポイズンパックンと戦闘、チビヨッシー（黄）を救出
21 マップ⑧ おプクに乗って南側の島へ移動
22 マップ④ チビヨッシー（紫）が寝ている木をハンマーでたたいて起こす

ヨッシー村

23 マップ① 村長に話しかけて「キューちゃんのぞう」を入手

ジャングル

24 マップ⑧ おプクに乗って北側の島へ移動
25 マップ⑧ 石像に「キューちゃんのぞう」をはめる。
26 マップ⑩ 草むらを調べて道を開く
27 マップ⑪ 吹き出る水を青ブロックでふさいで岩を吹き飛ばす
28 マップ⑪ 吹き出る水を青ブロックでふさいで先に進む
29 マップ⑫ 右から２番めの木のツタをひっぱり道を開く
30 マップ⑬ ポイズンパックンとホワイトカメックと戦闘
31 マップ⑭ 大きな木に入って上へ登っていく
32 マップ⑱ ビッグキューちゃんに話しかける
33 マップ⑱ ビッグキューちゃんのあとを追って木から飛び降りる
34 マップ⑲ ビッグキューちゃんに話しかけて「ウルトラストーン」を入手
35 マップ⑲ カゴと滑車を乗り継いでグツグツ火山へ

グツグツ火山 （P.28へ）

キノコ城

36 マップ⑤ 暖炉から秘密の通路へ
37 マップ⑬ 「だい64回どきどきクイズたいかい」に参加して「へんしんパラソル」を入手

ジャングル

38 マップ⑤ 宝箱から「かざんのたから」を入手

ヨッシー村

39 マップ② チャールズに「かざんのたから」を渡して「ふしぎなタネ」を入手

ジャングル

40 マップ① クジラに乗ってキノコタウンへ

キノコタウン

41 マップ⑤ コワッパと戦闘
42 マップ② フラワーガーデンにいるリップに話しかける
43 マップ③ フラワーさんに話しかけて「ふしぎなタネ」を入手

ゴツゴツ山

44 マップ④ パレッタで足場を越えて、フラワーさんに話しかけて「ふしぎなタネ」を入手

まよいの森

45 マップ④ 通路の中央の広場にいるフラワーさんに話しかけて「ふしぎなタネ」を入手

キノコタウン

46 マップ② リップに話しかけて「ふしぎなタネ」をすべて（4コ）渡すと、フラワーロードが出現
47 マップ② フラワーロードからフラワーランドへ

ステージ6へ（次号で攻略!!）

チャートNO. 6 プクプクのおばさん、おプクを仲間に

おプクが引っかかっている木をハンマーで3回たたくと、おプクが仲間になる。おプクに乗れば、水上を移動することができる。これで行動範囲がかなり広がる。さっそく、チビヨッシーを探しにジャングルを探索しよう。



⬅5匹のチビヨッシーを助け出すため、おプクさんの力を借りることに。

チャートNO. 9 14 17 20 22 5匹のチビヨッシーを探せ！

チビヨッシーは、赤、青、黄、緑、紫の5匹だ。チャートの順番で助け出すのが最短の手順だが、別にチャートの順番でなくてもまったく問題ないぞ。



⬆ポイズンパックンに襲われているチビヨッシー！

⬇土管のなかにいたチビヨッシーを救出。



チャートNO. 13 クルクル草の上で㋣を押そう

上に乗るとマリオがクルクルとまわるクルクル草。この花の上に乗って㋣を押すとマリオが上昇して、丘の上に登ることができるのだ。ちなみに、クルクル草に近づいてクリオの能力を使えば、この草のことを教えてくれるぞ。



⬅クルクル草の上で㋣を押せばマリオが上昇し、丘の上に登れるのだ。

チャートNO. 37 ピーチ姫がクイズ大会に参加！

突然クイズ大会に参加することになったピーチ姫。クイズ大会後、参加賞として「へんしんパラソル」がもらえる。優勝すれば「ローヤルゼリー」ももらえるぞ。



⬆問題は早押し。正解がわかったらすぐⒶを押そう。

⬇なんか参加賞のほうが豪華な気が……（笑）。



フィールドつながりマップ

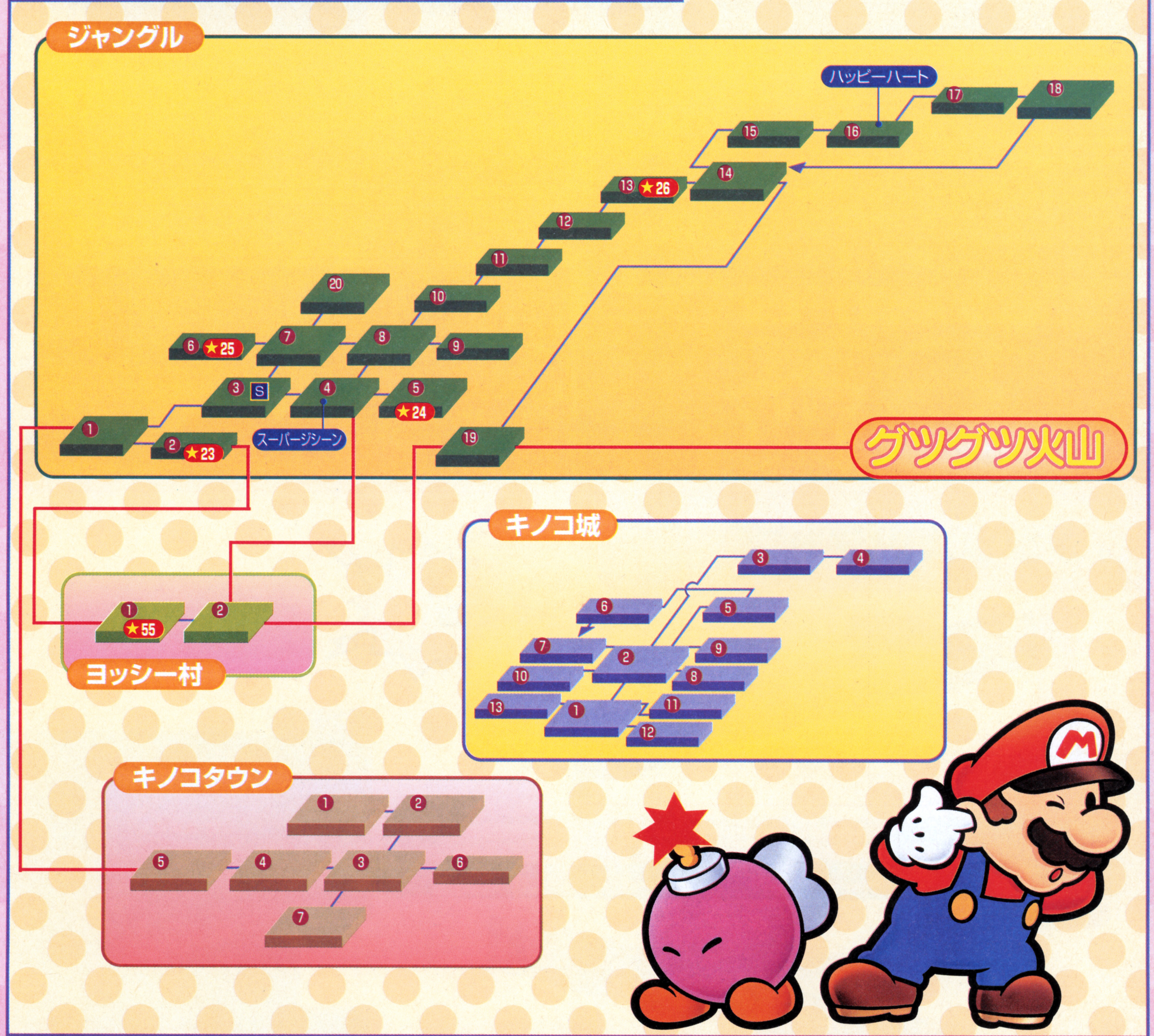


チャート NO. 41 コワッパと対決！ でも泳ぎ疲れて…

マリオを追ってキノコタウンまで泳いできたコワッパ。泳ぎ疲れて、HPが減っているのに、戦いを挑んでくる。空を飛んでいるうえ頭にトゲまでつけているが、「ほしのふるよる」とアカリンの「ビリビリアタック」を使えば、2ターンで倒せるぞ。



←泳いでマリオを追ってきた根性は認めるが……ヘボヘボです。

チャート NO. 46 「ふしぎなタネ」を4つ集めて、フラワーランドへ

キノコタウン②にいるリップに「ふしぎなタネ」を4つ渡せば、フラワーロードが出現し、フラワーランドへ行けるぞ。4つの「ふしぎなタネ」がある場所は、チャートで解説してある。もし取り忘れている「ふしぎなタネ」があるなら、すぐに取りに行く必要があるぞ。



←リップに「ふしぎなタネ」を4コ渡してフラワーランドへ。

オススメのバッジは？ パワープラス

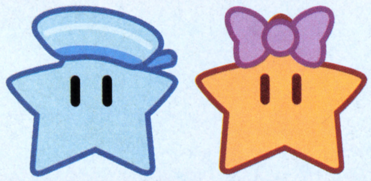
このバッジを装備すれば、マリオの攻撃力が1アップする。消費BPが6もあるのが難点だが、ぜひひとつは装備しよう。このバッジはふたつ手に入るのだが、ふたつ装備するかどうかは悩みどころ。BPに余裕があれば装備してもいいけど…。

STAGE 5 南の海のジャンボール島 ダンジョン編

グツグツ火山

1 マップ③ 滑車にぶら下がって進む。やり直すときはジャンプ台で登る
2 マップ⑥ 溶岩のせまいところをパレッタで渡る
3 マップ⑥ 溶岩の流れている溝に青いブロックを3つ並べて落とす
4 マップ⑥ 流れる溶岩の量が減って幅がせまくなったところをパレッタで渡る
5 マップ⑦ 溶岩の流れに青いブロックを落としてパレッタで渡る
6 マップ⑦ 宝箱から「ウルトラハンマー」を入手
7 マップ⑦ ゴールデンブロックをこわす
8 マップ③ セーブブロックのとなりにあるゴールデンブロックをこわす
9 マップ⑫ 青いブロックを左へ押して足場を作る
10 マップ⑫ 階段のゴールデンブロックをすべてこわしてトゲのついた岩を転がす
11 マップ⑮ ファイアパックンと戦闘、勝てば星のせいを救出
12 マップ⑯ 星のせいのあとを追いかけ、ピンキーでヒビの入った壁を爆破して脱出

キノコ城（P.26のチャートへ）



チャートNO. 1 地形にまどわされないよう

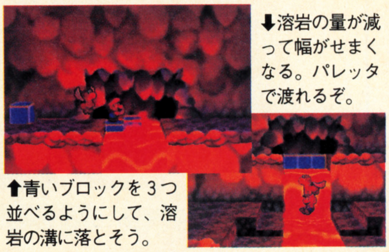
マップ③の右の写真の場所では、手前に行くと右側に進む道が見える。手前の岩で隠されてちょっと見えにくいので注意。ちなみに滑車は、滑っているときにⒶを押せば、途中で飛び降りることができるぞ。



←この場所は少しわかりにくい。ジャンプ台を無視して手前に進めばOKだ。

チャートNO. 2～4 溶岩の流れをおさえよう

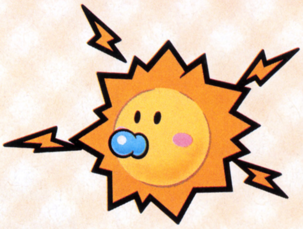
マップ⑥では青いブロックを溶岩地帯に3つ並べるようにして落とす。落とす場所を間違えたら、部屋を出てもう一度やり直そう。うまく3つ並べれば、流れる溶岩の量を減らせる。溶岩の流れの幅がせまくなった場所をパレッタで渡ろう。



↓溶岩の量が減って幅がせまくなる。パレッタで渡れるぞ。

↑青いブロックを3つ並べるようにして、溶岩の溝に落とそう。

グツグツ火山マップ



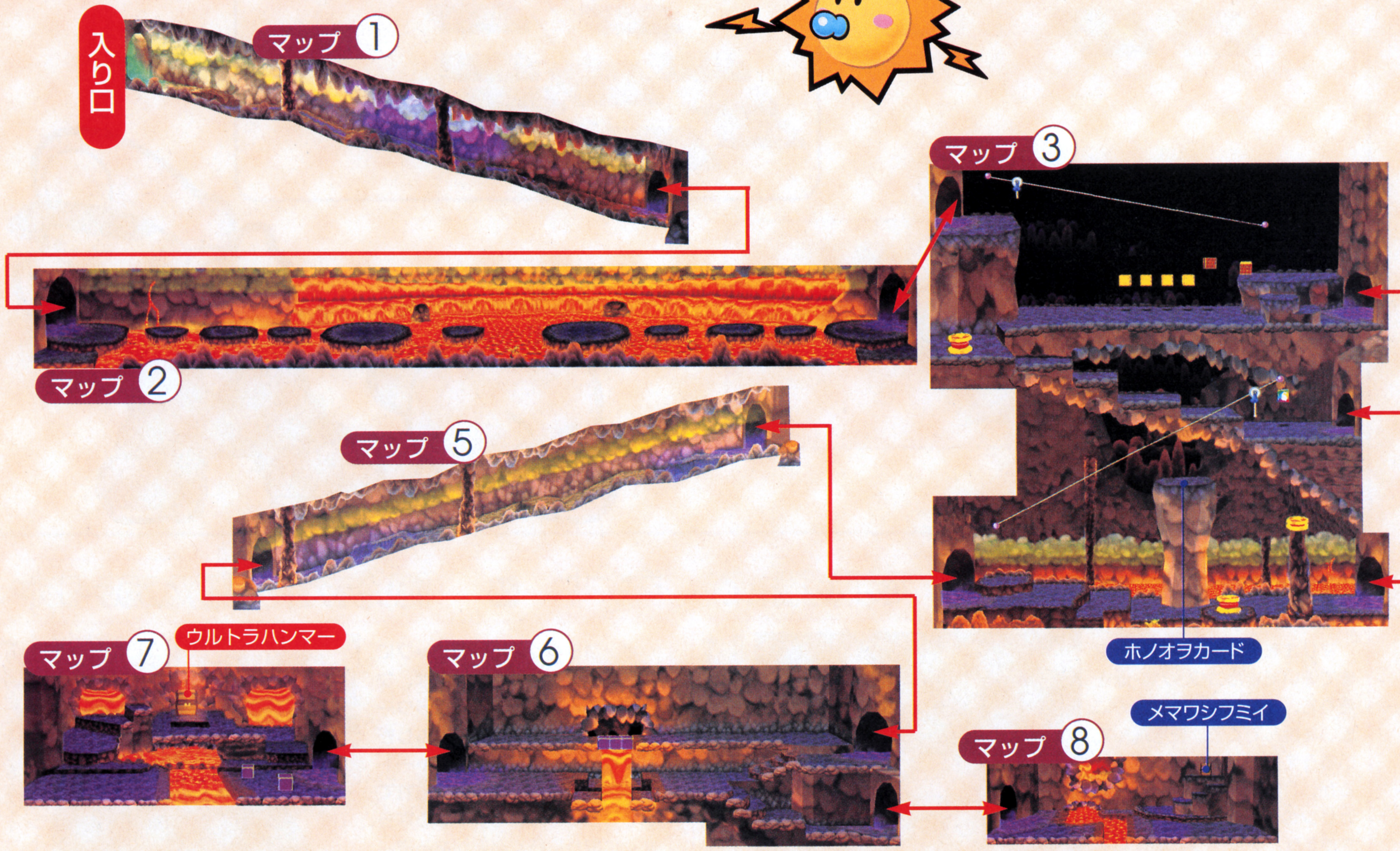


チャート No. 5～6 青いブロックをうまく利用しよう

マップ⑦の溶岩が流れる溝は幅が少し広め。だけど青いブロックを溶岩の流れに落として足場を作れば、パレッタで渡れる。青いブロックはふたつあるけど、落とすのはひとつだけでも、ぎりぎりで向こう岸に届くぞ。



⬅溶岩の流れに青いブロックを落として、パレッタで渡る。落とす青いブロックはひとつでもOKだ。

チャート No. 9～10 トゲのついた岩を転がして壁を破壊!

マップ⑫の右側にある青いブロックを左へ押していき、ジャンプで階段に登るための足場を作る。そして階段状に配置されたゴールデンブロックをすべてこわす。するとトゲのついた岩が転がっていき、右側の壁をつき破って通路ができるのだ。



⬆まずは青いブロックを左側まで押していき、足場を作ろう。

⬇ゴールデンブロックをすべてこわすと、トゲのついた岩が転がり始めるぞ。



チャート No. 11 BOSS ファイアパックン

HP	攻撃力	防御力
40	5(7)	0

まずはファイアパックンの触手を攻撃し、よけいな攻撃を受けないようにする。ファイアパックンはHPを0にしても、炎につつまれながら復活。攻撃力は7にアップしているが、「アイスノチカーラ」を装備していれば、かなり有利に戦えるぞ。触手がはき出すプチパックンは、攻撃される前に全体攻撃などで倒そう。



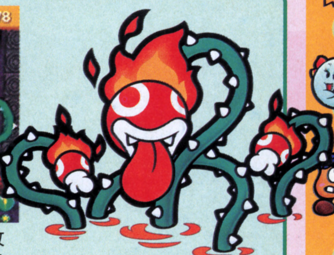
⬆ファイアパックンの触手を先に倒せば、戦いがラクになるぞ

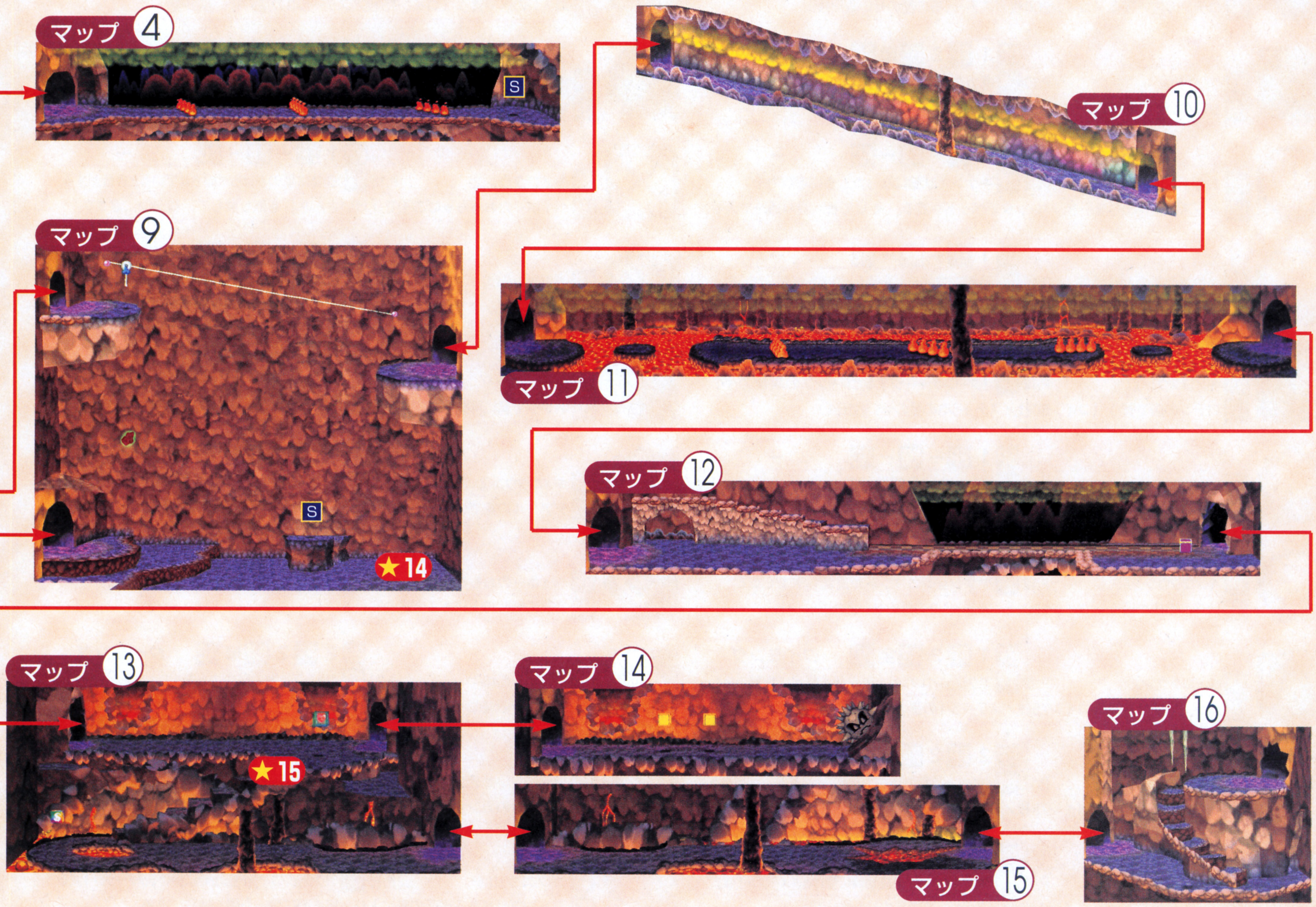
⬇2回めの戦闘は「アイスノチカーラ」を装備すれば大ダメージ!





⬆「アイスノチカーラ」を装備して攻撃すると次のファイアパックンの攻撃ターンまで炎が消え普通に攻撃できる。





オススメのバッジは? アイスノチカーラ

炎系の敵への攻撃力が2アップし、さらにジャンプで攻撃してもダメージを受けなくなる。グツグツ火山には炎系の敵が多くボスのファイアパックンも炎系の敵なので、絶大な効果を発揮する。グツグツ火山では必ずこのバッジを装備しよう。



ステージ5までに入手できるアイテムを完全フォロー

情報満載 データ解説

ゲームに登場するアイテムなどのデータをドドーンと紹介だ。星のかけらやバッジはもちろん、敵モンスターやノコジロウの頼みごとなど、ステージ5までに登場するデータ、イベントをすべて網羅しているぞ。

キミだけの最強マリオを作っちゃおう!! バッジデータ

「BP」はバッジポイント、「FP」はフラワーポイント、「AC」はアクションコマンドの系統を表す。「範囲」は攻撃範囲で、敵単体、複数、敵全体の3種あるぞ。

バッジ	BP	FP	範囲	AC	場所		効果	入手法
アイスノチカーラ	2	ー	ー	ー	ヘイホーのおもちゃばこ⑥	P.25	炎に包まれた敵をふめるようになり、その際攻撃力+2	一番奥に入った場所にある左側の宝箱を開ける
ウルトラジシーン	3	7	全	3Dタメ	キノコタウン②	P.12	地上と天井にいる敵全体に大ダメージを与える	ロテンの店で買う（コイン200枚／ステージ5の星のせい救出後）
ガツーンジャンプ	1	2	単	3Dタメ	クリ村①	P.10	威力が高いガツーンジャンプができるようになる	クリじいから冒険の最初にもらう
キケンデパワー	1	ー	ー	ー	ドガボンの城⑯	P.22	キケン！状態になったときに攻撃力＋4	タンスの引き出しを引き、パレッタでベッドへ渡る。そして棚へ登り通路で入手
コインモドール	1	ー	ー	ー	ノコブロスのとりで⑦	P.15	戦闘でアイテムを使うとコインが戻ってくる	壁をピンキーでこわして、外に出た場所にある宝箱を開ける
ジャンチャージ	1	1	ー	ー	キノコタウン②	P.12	1ターンチャージするとジャンプの攻撃力＋2	ロテンの店で買う（コイン50枚／ステージ3の星のせい救出後）
スーパースピーン	1	ー	ー	ー	キノコタウン②	P.12	スピンの移動距離が長くなる	ロテンの店で買う（コイン50枚／ステージ1の星のせい救出後）
タツジーン	2	ー	ー	ー	キノコタウン②	P.12	アクションコマンドが成功しやすくなる	ロテンの店で買う（コイン100枚／ステージ2の星のせい救出後）
ツギツギジャンプ	1	2	全	タイミング	キノコタウン②	P.12	アクションコマンドで敵全体を順番に攻撃できる	ロテンの店で買う（コイン75枚／ステージ1の星のせい救出後）
ツラヌキナグーリ	2	2	単	3Dタメ	キノコタウン②	P.12	ハンマーで敵の防御力を無視したダメージを与える	ロテンの店で買う（コイン75枚／ステージ1の星のせい救出後）
ナイスデボウギョ	3	ー	ー	タイミング	キノコタウン②	P.12	アクションコマンド成功時に受けるダメージが1減る	ロテンの店で買う（コイン150枚／ステージ5の星のせい救出後）
イチカバチーカ	4	ー	ー	ー	キノコタウン②	P.12	アクションコマンド成功時に攻撃力+1、失敗なら0	ロテンの店で買う（コイン100枚／ステージ4の星のせい救出後）
カイテンナグーリ	1	2	複	3Dタメ	キノコタウン②	P.12	なぐった敵を吹き飛ばし、うしろの敵にも1ダメージ	ロテンの店で買う（コイン75枚／ステージ3の星のせい救出後）
ガツーンナグーリ	1	2	単	3Dタメ	キノコタウンの地下道⑩	P.10	威力が高いガツーンハンマーができるようになる	レンガブロックをこわしてジャンプ台を出し、その先の宝箱を開ける
クルリンサーチ	1	ー	ー	ー	キノコタウン②	P.12	地面に星のかけらが隠されているとき音がする	ヘイホーのおもちゃばこ④で「けいさんき」を取り戻して、ロテンに渡す
ジシーンアタック	1	2	全	3Dタメ	ゴツゴツ山③	P.16	地上と天井にいる敵にダメージを与える	谷間をパレッタで移動して入手
スーパージシーン	2	4	全	3Dタメ	ジャングル④	P.27	地上と天井にいる敵に大ダメージを与える	おプクで島に移動して、赤い?ブロックをたたいて出現させる
スバヤクカワール	4	ー	ー	ー	キノコタウン②	P.12	仲間交代時の攻撃ターン消費がされなくなる	デアールの家でクルリンジャンプを3回して出現させる　※くわしくは欄外参照
ダメージヘール	6	ー	ー	ー	ヘイホーのおもちゃばこ⑥	P.25	受けるダメージが1減る	通路の城壁の上にある宝箱を開ける
ツラヌキジャンプ	2	2	単	タイミング	ドガボンの城④	P.22	ジャンプで敵の防御力を無視したダメージを与える	ドガボンの城⑬の床を破って降りたあと、パレッタで移動して入手
トゲーヲガード	2	ー	ー	ー	アラビンいせき②	P.18	トゲがある敵へのジャンプでダメージを受けなくなる	真んなかのカンオケから入手
ナイスデボウギョ	3	ー	ー	タイミング	ゴツゴツ山⑥	P.16	アクションコマンド成功時に受けるダメージが1減る	ジャンプ台がある場所の奥に入り、坂を西に登った隠し通路にある

バッジ	BP	FP	範囲	AC	場所	ページ	効果	入手法
ナカマモネガーウ	2	―	―	―	キノコタウン②	P.12	仲間も「ねがう」のコマンドが使えるようになる	ロテンの店で買う（コイン100枚／ステージ3の星のせい救出後）
ニゲテモモラーウ	2	―	―	―	カラカラさばく㉜	P.17	逃げても倒した敵のスターポイントをもらえる	3本のヤシの木の真んなかにある隠しブロックをたたいて出現させる
ネガウノパワー	1	―	―	―	ヘイホーのおもちゃばこ⑫	P.24	「ねがう」時にスターパワーがふだんより多くたまる	黄色いブロックの間にある隠しブロックをたたいて出現させる
ノロイノロイ	0	―	―	―	アラビンいせき⑪	P.18	走ることができなくなり、マリオの移動が遅くなる	左上の足場を降りずに奥に進むとある隠し部屋の宝箱を開ける
ハートフエール	3	―	―	―	ノコノコ村③	P.13	HPの最大値が5増える	切り株に乗りカメキで入手
ハッピーハート	3	―	―	―	ジャングル⑯	P.27	マリオのターンになるとHPが回復することがある	大木のみきにそった上り坂で入手
ハンマーナゲール	2	2	単	3Dタメ	マロンロード⑥	P.12	ハンマーを投げて遠くの敵も攻撃できる	ジャンプ台でジャンプして、ゲート上にある宝箱を開ける
ハンマチャージS	2	4	―	―	キノコタウン②	P.12	1ターンチャージしてハンマーの攻撃力＋3	ロテンの店で買う（コイン100枚／ステージ5の星のせい救出後）
ピッキョローンC	0	―	―	―	カラカラさばく⑮	P.17	マリオの攻撃するときの音が変わる	岩の上にある隠しブロックをたたいて出現させる
ピンチデガンバル	1	―	―	―	キノコ城⑩	P.12	ピンチになると攻撃力＋2	図書館にある本棚の間で入手
ピンチデラッキー	1	―	―	―	マロンロード②	P.12	ピンチになるとたまに敵が攻撃をミスする	赤い?ブロックをたたいて出現させる
フラワーフエール	3	―	―	―	ノコブロスのとりで①	P.14	ＦＰの最大値が5増える	ピンキーでポカポカロード⑤の壁を破壊し、土管に入って進むとある宝箱を開ける
ホノオヲガード	2	―	―	―	グツグツ火山③	P.28	炎につつまれた敵をふめ、炎攻撃のダメージが1減る	滑車を途中で飛び降りた岩の台の上で入手
メマワシスピーン	2	―	―	―	ポカポカロード①	P.13	スピンダッシュで敵にあたると、めまい状態にできる	赤い?ブロックをたたいて出現させる
ヤッツケアタック	1	―	―	―	キノコタウン②	P.12	マリオより弱い敵なら先制攻撃だけで倒せる	ロテンの店で買う（コイン100枚／ステージ1の星のせい救出後）
ヤッツケスピーン	3	―	―	―	カラカラさばく㊶	P.17	マリオより弱い敵ならスピンダッシュだけで倒せる	カラカラさばく㉟のつむじ風に乗り、移動後の場所で入手

バッジ	BP	FP	範囲	AC	場所	ページ	効果	入手法
ニカイアイテーム	1	3	―	―	キノコタウン②	P.12	アイテムを1ターンにふたつ使える	ロテンの店で買う（コイン100枚／ステージ1の星のせい救出後）
ネガウノパワー	1	―	―	―	キノコ城⑨	P.12	「ねがう」時にスターパワーがふだんより多くたまる	部屋のなかで入手
ネムラセフミイ	1	2	単	タイミング	キノコタウン②	P.12	ジャンプで敵を眠らせることができる（ランダム）	ロテンの店で買う（コイン75枚／ステージ1の星のせい救出後）
ハートフエール	3	―	―	―	キノコタウン②	P.12	HPの最大値が5増える	ロテンの店で買う（コイン150枚／ステージ4の星のせい救出後）
ハートフエール	3	―	―	―	まよいの森⑩	P.21	HPの最大値が5増える	中央の広間へ行き、赤い?ブロックをたたいて出現させる
パワープラス	6	―	―	―	ヘイホーのおもちゃばこ③	P.24	ジャンプとハンマーの攻撃力＋1	ブラックヘイホーが守っている宝箱を開ける
ハンマチャージ	1	1	―	―	ノコブロスのとりで⑭	P.14	1ターンチャージしてハンマーの攻撃力＋2	坂を登ったところで入手
ピッキョローンB	0	―	―	―	ポカポカロード③	P.13	マリオの攻撃するときの音が変わる	ブロックを左、右、奥の順にこわすと出る赤?ブロックをたたき出現させる
ピッキョローンD	0	―	―	―	キノコタウン⑤	P.12	マリオの攻撃するときの音が変わる	作詞家に「し」をもらい、カラカラタウン①の作曲家の「がくふ」を作詞家に渡す
ピンチデマモール	1	―	―	―	キノコ城⑪	P.12	ピンチになると、受けるダメージが半分になる	部屋のなかにある宝箱を開ける
フラワーフエール	3	―	―	―	キノコタウン②	P.12	FPの最大値が5増える	ロテンの店で買う（コイン150枚／ステージ4の星のせい救出後）
フラワーフエール	3	―	―	―	まよいの森⑧	P.21	ＦＰの最大値が5増える	中央の広間へ行き、赤い?ブロックをたたいて出現させる
ミニミニフミィ	1	2	単	タイミング	キノコタウンの地下道⑤	P.10	ふみつけた敵を小さくして攻撃力を半分にする	ゲッソーを倒したあと、部屋のなかにある宝箱を開ける
メマワシフミィ	1	2	単	タイミング	グツグツ火山⑧	P.28	少しの間ふみつけた敵の目をまわして動けなくする	洞くつの先にある宝箱を開ける
ヤッツケーレ	5	―	―	―	キノコタウンの地下道⑳	P.10	マリオより弱い敵ならぶつかっただけで倒せる	ボッタクールからコイン64枚で買う（3回め）
レンゾクジャンプ	2	3	単	タイミング	ノコブロスのとりで④	P.14	アクションコマンド成功時に連続で攻撃できる	ピンキーでオリを破壊して、なかに入って入手

スバヤクカワールのとり方補足

キノコタウン②で外にいるデアールに話しかけると、「カラカラタウンでぐるぐるまわると…」というへんなおつげを教えてくれるが、そのとおりにしなくてもＯＫ。話をしたあとデアールの家に入り、クルリンジャンプを3回すればバッジが落ちてくるぞ。

隠されている場所から入手法まで完全掲載！

星のかけらデータ

ステージ5までに入手できる星のかけらのデータを掲載。もちろん、クルリンジャンプを覚えてから手に入るものについてもバッチリ解説しているぞ。

★1



場所 アラビンいせき⑥ P.19
条件 特になし
入手法 スイッチで砂を落としたあと、部屋の右手前に出現するので取る。

★2



場所 カラカラさばく㉘ P.17
条件 クルリンジャンプを覚えたあと
入手法 中央の道のわきにある、サボテン岩のすぐ南でクルリンジャンプ。

★3



場所 カラカラさばく⑤など P.17
条件 特になし
入手法 アラビンいせき⑨で「へんなおきもの」を入手し、チャールズはかせに渡す。

★4



場所 カラカラタウン② P.17
条件 クルリンジャンプを覚えたあと
入手法 カラカラタウン②の一番東。情報屋がいた建物の屋根でクルリンジャンプ。

★5



場所 キノコタウン① P.12
条件 特になし
入手法 キノボンの部屋に行き、ヘイホーのおもちゃばこ⑩で取った「じしょ」を渡す。

★6



場所 キノコタウン① P.12
条件 特になし
入手法 道場の前の３人娘がいる場所から、おプクで西側の木の足場に移動して取る

★7



場所 キノコタウン① P.12
条件 クルリンジャンプを覚えたあと
入手法 道場の前の３人娘がいる場所の少し東側でクルリンジャンプ。

★8



場所 キノコタウン② P.12
条件 特になし
入手法 デアールの家の前にある看板の、西側にある木をハンマーでたたく。

★9



場所 キノコタウン② P.12
条件 特になし
入手法 ヘイホーのおもちゃばこ⑤で取った「てがみのフクロ」を郵便局に持っていく。

★10



場所 キノコタウン⑤ P.12
条件 クルリンジャンプを覚えたあと
入手法 港にある建物の近くにあるセーブブロックのすぐ近くでクルリンジャンプ。

★11



場所 キノコタウン⑥ P.12
条件 クルリンジャンプを覚えたあと
入手法 駅の東側にある広場。キノピオたちがいる場所の北側でクルリンジャンプ。

★12



場所 キノコタウン③ P.12
条件 クルリンジャンプを覚えたあと
入手法 まよいの森の見張り番キノピオがいる場所の手前でクルリンジャンプ。

★13



場所 キノコタウンの地下道① P.10
条件 特になし
入手法 上下に移動する足場を進んでいき、パレッタで移動した先で取る。

★14



場所 グツグツ火山⑨ P.29
条件 クルリンジャンプを覚えたあと
入手法 東に向かって下っていく滑車を途中下車。降りた場所でクルリンジャンプ。

★15



場所 グツグツ火山⑬ P.29
条件 クルリンジャンプを覚えたあと
入手法 ハートブロックの近くにある階段の手前でクルリンジャンプ。

★16



場所 クリ村① P.12
条件 特になし
入手法 クリ村④の一番東の木をハンマーでたたき「おにんぎょう」を取り、クリコに渡す。

★17



場所 クリ村② P.12
条件 特になし
入手法 クリ村②の分かれ道を南に曲がって、段差になっている道を進んで取る。

★18



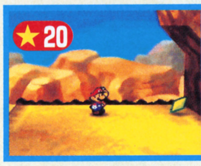
場所 クリ村③ P.12
条件 クルリンジャンプを覚えたあと
入手法 ガラクタのそばのジャンプ台がある場所の手前でクルリンジャンプ。

★19



場所 クリ村⑤ P.12
条件 クルリンジャンプを覚えたあと
入手法 マリオが倒れていた場所の近く。広場の中央部でクルリンジャンプ。

★20



場所 ゴツゴツ山③ P.16
条件 クルリンジャンプを覚えたあと
入手法 上から降りてくる滑り台の近く。ガケに近い部分でクルリンジャンプ。

★21



場所 ゴツゴツ山④ P.16
条件 特になし
入手法 分かれ道を西に曲がって、マップ上部の通路から手前の足場に降りた先で取る。

★22



場所 ゴツゴツ山⑥ P.16
条件 特になし
入手法 ジャンプ台よりさらに西に進み、パレッタで谷を渡った先で取る。

★23



場所 ジャングル② P.27
条件 特になし
入手法 海岸の、クルクル草のすぐ東側にある木をハンマーでたたく。

★24



場所 ジャングル⑤ P.27
条件 特になし
入手法 中央の島の上に置かれているので、おプクで島まで移動して取る。

★25



場所 ジャングル⑥ P.27
条件 特になし
入手法 チビヨッシー（青）を助けた場所の近くの水のなか。おプクで潜水して取る。

★26

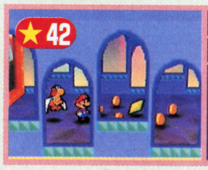


場所 ジャングル⑬ P.27
条件 クルリンジャンプを覚えたあと
入手法 ３本ある大きな木が並んでいる場所。真ん中の木の手前でクルリンジャンプ。

★27



場所 テレサのおやしき② P.21
条件 クルリンジャンプを覚えたあと
入手法 広間に置かれているソファの手前の、じゅうたん部分でクルリンジャンプ。

No.	画面	場所	ページ	条件	入手法
★28		テレサのおやしき③	P.21	クルリンジャンプを覚えたあと	部屋の真んなかのシャンデリアの下にあるじゅうたん部分でクルリンジャンプ。
★29		テレサのおやしき⑤	P.21	クルリンジャンプを覚えたあと	部屋の奥に置かれている大きな時計の前の床部分でクルリンジャンプ。
★30		テレサのおやしき⑧	P.21	クルリンジャンプを覚えたあと	部屋にひとりで残っている、テレサの手前の床でクルリンジャンプ。
★31		テレサのおやしき⑩	P.21	クルリンジャンプを覚えたあと	本棚の上から箱の上に降りて、クルリンジャンプで箱をふたつともこわす。
★32		ドガボンの城⑤	P.22	特になし	大きな机の上に置かれている。ジャンプしてイスから登り、取る。
★33		ドガボンの城⑥	P.22	特になし	大きな机の上に置かれている。ドガボンの城⑮から飛び降りて取る
★34		ノコノコ村①	P.13	クルリンジャンプを覚えたあと	アイテムショップの前にある広場の真んなかでクルリンジャンプ。
★35		ノコノコ村②	P.13	特になし	広場にある台を押してブロックの下に持っていき、足場にしてブロックをたたく。
★36		ビュービューヒル⑤	P.21	特になし	?ブロックとレンガブロックの間。岩のかげに隠れているので取る。
★37		ヘイホーのおもちゃばこ①	P.25	クルリンジャンプを覚えたあと	ブルー駅がある場所の近く。画面手前側の床でクルリンジャンプ。
★38		ヘイホーのおもちゃばこ②	P.25	特になし	画面奥側にある、倒れた黄色い六角形の積み木のうしろで取る。
★39		ヘイホーのおもちゃばこ②	P.25	特になし	青い建物に入って内部の階段を登り、パレッタで左に移動して取る。
★40		ヘイホーのおもちゃばこ⑤	P.25	クルリンジャンプを覚えたあと	ピンク駅がある場所の近く。画面手前側の床でクルリンジャンプ。
★41		ヘイホーのおもちゃばこ⑨	P.24	クルリンジャンプを覚えたあと	グリーン駅がある場所の近く。画面手前側の床でクルリンジャンプ。
★42		ヘイホーのおもちゃばこ⑩	P.25	特になし	上下動するカラフルな足場の東にある入り口から建物の中に入って取る。
★43		ヘイホーのおもちゃばこ⑪	P.24	クルリンジャンプを覚えたあと	レッド駅がある場所の近く。画面手前側の床でクルリンジャンプ。
★44		ポカポカロード②	P.13	特になし	階段を手前に降りて進んだ場所にある。対岸にあるのでカメキで取る。
★45		ポカポカロード③	P.13	クルリンジャンプを覚えたあと	ノコノコ村への看板の、すぐ東側にある広場でクルリンジャンプ。
★46		ポカポカロード④	P.13	クルリンジャンプを覚えたあと	マップの一番西側にある木の近く。画面手前側でクルリンジャンプ。
★47		ポカポカロード⑤	P.13	特になし	ノコブロスのとりでの手前にある、石の門の近くにある木をハンマーでたたく。
★48		星のふるおか①	P.12	クルリンジャンプを覚えたあと	橋を渡った直後の、画面やや手前側の地面でクルリンジャンプ。
★49		星のふるおか②	P.12	特になし	頂上部分へと向かう階段を登らずに、入り口から左側に進んだ先で取る。
★50		星のふるおか②	P.12	クルリンジャンプを覚えたあと	頂上部分へと登る階段の、1段めのステップでクルリンジャンプ。
★51		星のふるおか③	P.12	クルリンジャンプを覚えたあと	ミステールの家に置かれている植木鉢の前でクルリンジャンプ。
★52		まよいの森⑨	P.21	クルリンジャンプを覚えたあと	門を通過し、明るくなっている場所の草むらの近くでクルリンジャンプ。
★53		マロンロード⑤	P.12	特になし	クリキングがいるとりでの、すぐ西側にある木をハンマーでたたく。
★54		マロンロード⑤	P.12	クルリンジャンプを覚えたあと	クリキングがいるとりでの橋を渡った直後の広場で、クルリンジャンプ。
★55		ヨッシー村①	P.27	クルリンジャンプを覚えたあと	橋を渡った中央の広場に置かれているキューちゃん像の前でクルリンジャンプ。

COLUMN

ジャンプする場所の見分け方

地面の下にある星のかけらの、正確な位置の見分け方を伝授しよう。隠されている場所の近くでクルリンジャンプをすると、少しだけ床が浮き上がるのだ。その浮き上がった場所が星のかけらが隠されている場所だぞ。

ハンマーで星のかけら入手!?

地面の下にある星のかけらは、実はハンマーでも飛び出すのを知っているかな？　方法はクルリンジャンプとまったく同じ。星のかけらが隠されている場所をハンマーでたたけばＯＫだ。ただし、ステージ５で入手する「ウルトラハンマー」でないとできないので注意。

データ解説

星のかけらデータ

ステージ5までに登場するモンスターを完全網羅！

モンスターデータ

ここでは、ステージ5までに登場する64体のモンスターをすべて紹介。このデータを存分に活用し、戦闘を有利に進めていこう。

かいふくヘイホー
HP 7 攻撃力 1 防御力 0



出現場所 ヘイホーのおもちゃばこ

ヘイホーの救急隊員。傷ついた敵のHPを回復する。回復する値は最大HPにより変化。回復されないうちに、早めに倒すようにしよう。

ガボンへい
HP 8 攻撃力 3 防御力 0



出現場所 ドガボンの城

ドガボンの城で見張りをしている兵士。めだった特徴はなくそれほど強くもないが、HPや攻撃力が少し高めなので油断はしないように。

カメック
HP 8 攻撃力 3 防御力 0



出現場所 星のふるおか

魔法や杖で攻撃してくる。初めはホウキに乗った状態で空中にいるが、ダメージを与えると地上に落下する。魔法攻撃は強力なので注意。

ギタイ草
HP 8 攻撃力 3 防御力 0



出現場所 ジャングル

草むらのふりをして獲物を待っている。かみつかれると、ときどき毒を受けるので注意。大ダメージを受ける前に早めに倒そう。

キラー
HP 2 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 ノコブロスのとりで

ノコブロスのとりでの城壁で多数出現する。体当たりで自爆攻撃をしてくる。HPは2なので、体当たりされる前にやっつけよう。

キラーたいほう
HP 4 攻撃力 - 防御力 1



出現場所 ノコブロスのとりで

キラーを発射する大砲。自身では攻撃してこないが、キラーを撃ってくる。キラーを撃つと次のターンは行動しない。

グリーンチョロボン
HP 6 攻撃力 1 防御力 0



出現場所 まよいの森

緑色のチョロボン。マリオのHPを奪って自分のHPにする。ときどき分裂することがあるので、数が増えないうちに早めに倒そう。

クリブルー
HP 6 攻撃力 1 防御力 0



出現場所 マロンロード

クリ兄弟の弟。体が青いこととHPが少し高いほかは普通のクリボーと同じ。一度負けたあと、HP2の状態でクリキングとともにもう一度現れる。

クリボー
HP 2 攻撃力 1 防御力 0



出現場所 マロンロード、ポカポカロード

『スーパーマリオ』シリーズではおなじみのザコ中のザコ。ジャンプ、ハンマーどちらでも好きな方法でサクッと倒してしまおう。

クリレッド
HP 7 攻撃力 1 防御力 0



出現場所 マロンロード

クリ兄弟の兄。弟よりHPが少し高くて、体が赤い。弟と同じで、一度やられても、クリキングとともに、もう一度HP2の状態で現れる。

ぐんだんヘイホー
HP 15 攻撃力 1 防御力 0



出現場所 ヘイホーのおもちゃばこ

15匹集まったヘイホー。一度に人数分の回数だけ攻撃される。1ダメージ与えれば1匹ずつ減っていくので、「れんぞくジャンプ」でイッキに倒そう。

ゲーハー
HP 40 攻撃力 3 防御力 0



出現場所 ゴツゴツ山

ゴツゴツ山にいる巨鳥。つかみあげ攻撃は攻撃力4、羽ばたき攻撃はマリオの仲間にもダメージ。質問に「ルイージ」と答えると戦闘を回避できる。

ゲッソー
HP 30 攻撃力 3 防御力 0



出現場所 キノコタウンの地下道

キノコタウンの地下道に住んでいる。非常にHPが高いのが特徴。戦闘に入ると逃げられないので、ゲーム序盤では近づかないほうがいい。

ケムシ
HP 20 攻撃力 3 防御力 0



出現場所 キノコタウン

クジラのお腹のなかにいる。まわりが暗いので、アカリン以外の仲間に変えると攻撃できなくなってしまうので注意。

コマンドヘイホー
HP 7 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 ヘイホーのおもちゃばこ

迷彩服を着たヘイホー。こちらの攻撃が当たるたびに武器を持ち替える。ハンマー攻撃をされると、マリオのコマンドがひとつ使えなくなる。

コワッパ（1）
HP 5 攻撃力 1 防御力 0



出現場所 クリ村

クリ村でいばっているガキ大将。クリじいからハンマーをもらった直後に出現する。HPも攻撃力も低く、普通に戦っていればまず負けることはない。

コワッパ（2）
HP 15 攻撃力 2 防御力 1



出現場所 ポカポカロード

ノコブロスを倒したあと、ポカポカロードに現れる。クリ村で戦ったときよりずっと強くなっているので注意。戦闘前にHPを回復しておこう。

コワッパ（3）
HP 40 攻撃力 5 防御力 1



出現場所 まよいの森

まよいの森で現れる。ハネが生えて空を飛べるようになったので、ジャンプ攻撃でないとダメージを与えられない。

コワッパ（4）
HP 20 攻撃力 6 防御力 1



出現場所 キノコタウン

マリオを追ってジャンボール島から泳いできたが、泳ぎ疲れてHPが20に。空を飛ぶようになり、頭にトゲもつけているので、攻撃するときは要注意。

サンボ
HP 4 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 カラカラさばく

体当たりをしたり、体の一部を投げて攻撃してくる。仲間を呼ぶこともある。ジャンプ攻撃だとトゲでダメージを受けてしまうので注意。

サンボマミー
HP 4 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 アラビンいせき

遺跡に住みついたミイラのサンボ。強さはサンボとほとんど同じだが、毒を持っているので注意。なるべく早めに倒そう。

シンエモン
HP 2 攻撃力 2 防御力 2



出現場所 ゴツゴツ山

フィールドでは岩のフリをしている。ジャンプ攻撃をするとトゲでダメージを受けてしまう。「じしんハンマー」で攻撃しよう。

ストーンワンワン
HP 4 攻撃力 3 防御力 1



出現場所 アラビンいせき

宝物を守っている石でできたワンワン。攻撃力が少し高めなので、マリオの残りHPに注意しながら戦おう。

ゼニノコー
HP 70 攻撃力 10 防御力 6



出現場所 ポカポカロード

グツグツ火山クリア後、ポカポカロードでとおせんぼする巨大なノコノコ。ジャンプ攻撃連続2回でひっくり返る。ひっくり返してハンマーで攻撃しよう。

たけうまヘイホー
HP 7 攻撃力 4 防御力 0



出現場所 ヘイホーのおもちゃばこ

竹馬に乗ったヘイホー。「じしん」系の攻撃で竹馬から落下、普通のヘイホーになる。まずは「じしんハンマー」で攻撃しよう。

ダンシングヘイホー
HP 7 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 ヘイホーのおもちゃばこ

ステージ衣装を着たおどるヘイホー。おどりで仲間を呼ぶ、または目の前でクルクルとまわってマリオをめまい状態にする。

チビゲッソー
HP 6 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 キノコタウン地下道

ビッグゲッソーからはき出された小さなゲッソー。マリオのHPを吸い取り、自分のHPにする。なるべく早めに倒すようにしよう。

チョロプー
HP 3 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 ゴツゴツ山

石を投げて攻撃してくる。フィールドでも石を投げてくるので注意しよう。ジャンプでもハンマーでも攻撃できるので比較的戦いやすい敵だ。

チョロボン
HP 3 攻撃力 1 防御力 0



出現場所 ノコノコ村

マリオのHPを吸い取るいやらしい攻撃をしてくる。攻撃のタイミングがつかみづらく防御しにくい。確実に1匹ずつ倒していこう。

トーテムヘイホー
HP 10 攻撃力 1 防御力 0



出現場所 ヘイホーのおもちゃばこ

4匹重なったヘイホー。攻撃力はひとり分。4匹なら攻撃力は4となる。「かいてんハンマー」で攻撃すればひとりずつ吹き飛ばせる。

トゲクリボー
HP 2 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 マロンロード、ポカポカロード

トゲの生えたクリボー。ジャンプ攻撃ではダメージを受けてしまう。ほかのクリボーより攻撃力も高い。出てきたら真っ先にハンマーで倒そう。

トゲメット
HP 4 攻撃力 3 防御力 4



出現場所 グツグツ火山、キノコタウンの地下道

トゲの生えたメット。ジャンプ攻撃ではダメージを受ける。ひっくり返すと1ターン行動不能、防御力は0に。ふだんは炎系の攻撃は効かない。

トロピカルチョロボン
HP 7 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 ジャングル

マリオのHPを奪って自分のHPにする。連打してひきはがさないといつまでも吸いついているので注意。ときどき分裂することがある。

ノコノコ
HP 4 攻撃力 1 防御力 1



出現場所 ポカポカロード、ノコブロスのとりで

おなじみのカメ。ジャンプ攻撃でひっくり返せば2ターン行動不能、しかもその間の防御力は0になる。とにかくひっくり返すことが先決。

ハイパーパタクリボー
HP 7 攻撃力 1 防御力 0



出現場所 ビュービューヒル

ハネの生えたハイパークリボー。ジャンプ攻撃で地上に落下、普通のハイパークリボーに。ハイパークリボー同様、チャージ攻撃に注意。

パタパタ
HP 4 攻撃力 1 防御力 1



出現場所 ポカポカロード、ノコブロスのとりで

ハネの生えたノコノコ。ジャンプ攻撃で地上に落下、普通のノコノコになる。もう一度ジャンプで攻撃するとひっくり返るぞ。

バルーンヘイホー
HP 7 攻撃力 3 防御力 0



出現場所 ヘイホーのおもちゃばこ

バルーンで空を飛んでいるヘイホー。バルーンを攻撃すると割れて地上に落下、普通のヘイホーになる。

ビリビリゲッソー
HP 50 攻撃力 4 防御力 0



出現場所 キノコタウンの地下道

ビリビリと電気を出すゲッソー。ビリビリ状態のときは攻撃力6。このときに直接攻撃をすると1ダメージ受けるが、ゲッソーはもとの状態に戻る。

ファイアヘイホー
HP 7 攻撃力 4 防御力 0



出現場所 ヘイホーのおもちゃばこ

火につつまれたヘイホー。攻撃力が高いので少し手強い。また、直接攻撃だとダメージを受けてしまうので注意。水系、氷系の攻撃に弱い。

ブラックヘイホー
HP 50 攻撃力 10 防御力 0



出現場所 ヘイホーのおもちゃばこ

宝箱を守る黒いヘイホー。しにがみヘイホーと呼ばれるだけあって、その強さは驚異的。ただ、「レモンあめ」を持っていれば、戦闘を回避できる。

ポイズンパックン
HP 12 攻撃力 3 防御力 0



出現場所 ジャングル、グツグツ火山

毒を持つパックンフラワー。「どくのいき」の攻撃力は2で、毒も受けてしまうので注意。口がヨコにあるので、ジャンプ攻撃でもOK。

ボロドー
HP 5 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 カラカラさばく

体当たりしてきてコインを10枚盗んでいく。盗まれても攻撃すればコインは取り戻せる。そのまま放っておくとコインを持ったまま逃げてしまう。

メット
HP 3 攻撃力 2 防御力 2



出現場所 アラビンいせき、キノコタウンの地下道

ジャンプ攻撃でひっくり返せば1ターンの間行動不能、防御力は0となる。ふだんは炎系、爆発系の攻撃はダメージを与えられない。

ヤミトゲクリ
HP 7 攻撃力 3 防御力 0



出現場所 キノコタウンの地下道

地下道に住んでいるトゲクリボー。HPが高く、攻撃力が3あり、しかもジャンプ攻撃するとダメージを受けるというやらしい敵。

ヤミパタクリ
HP 7 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 キノコタウンの地下道

地下道に住んでいるパタクリボー。普通のパタクリボーよりHPと攻撃力が高いぶん、少し手強い。ジャンプ攻撃で地上に落下、ヤミクリボーに。

レッドカメック
HP 11 攻撃力 3 防御力 0



出現場所 グツグツ火山など

カメー族の魔法使い。敵の攻撃力を＋1する魔法を使う。魔法を使われる前に、なるべく早めに倒すようにしよう。

ハイパークリボー
HP 7 攻撃力 1 防御力 0



出現場所 ビュービューヒル

普通のクリボーよりHPが高い。さらにチャージして攻撃してくることがあるが、そのときの攻撃力はなんと8。2匹以上出現したときは要注意。

バサバサ
HP 4 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 アラビンいせき

コウモリのオバケ。天井にいるときはジャンプ攻撃できないが、じしん系の攻撃で空中へ移動。パレッタなら天井にいてもダメージを与えられる。

パックンフラワー
HP 5 攻撃力 3 防御力 0



出現場所 まよいの森

『スーパーマリオ』シリーズではおなじみのかみつき花。突然地面から現れて先制攻撃してくる。ジャンプ攻撃だとかまれてしまうので注意しよう。

ビッグカンテラくん
HP 40 攻撃力 5 防御力 0



出現場所 ヘイホーのおもちゃばこ

まわりが暗いうちは攻撃できない。カンテラを2回以上連続でたたき、まわりを明るくしよう。フラッシュ攻撃はマリオの仲間にもダメージ（攻撃力2）。

ピロリン草だまし
HP 8 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 ジャングル

調べるとハートを出すピロリン草になりすましている。かみつかれると必ず毒を受けるので注意。なるべく早めに倒そう。

プチパックン
HP 1 攻撃力 6 防御力 0



出現場所 グツグツ火山

ファイアパックンのしょくしゅからはきだされた、小さな攻撃部隊。攻撃力が6もあるので、出現したら全体攻撃などですぐに倒すようにしよう。

ヘイホー
HP 7 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 ヘイホーのおもちゃばこ

赤、黄、青、緑、ピンクと5色のヘイホーがいるが、強さは変わらない。ときどき攻撃力が3のジャンプ攻撃をしてくる。

ボムへい
HP 3 攻撃力 1 防御力 0



出現場所 ノコブロスのとりで

一度攻撃すると怒り出し、ボムへいの次の攻撃が爆発になる（攻撃力2）。また、怒っているときに攻撃し、ボムへいのHPが残っていると爆発する。

ホワイトカメック
HP 11 攻撃力 3 防御力 0



出現場所 ジャングル、グツグツ火山など

カメー族の魔法使い。1体ならHP＋5、全体ならHP＋3の回復魔法を使う。回復されるとやっかいなので、真っ先に倒すようにしよう。

ヤミクリボー
HP 7 攻撃力 2 防御力 0



出現場所 キノコタウンの地下道

地下道に住んでいるクリボー。普通のクリボーよりもHPと攻撃力が高いぶん少し手強い。それ以外に特にめだった特徴はない。

ヤミノコノコ
HP 8 攻撃力 3 防御力 2



出現場所 キノコタウンの地下道

地下道に住んでいるノコノコ。めまい攻撃がとてもやっかい。ひっくり返せば1ターンの間行動不能、防御力は0となる。

ヤリダンサー
HP 7 攻撃力 3 防御力 0



出現場所 ジャングル

ヤリがヨコの場合にハンマー攻撃したり、ヤリがタテの場合にジャンプ攻撃をすると、こちらがダメージを受けるので注意。

ワンワン
HP 4 攻撃力 3 防御力 3



出現場所 アラビンいせき

ボスのカーメンに召喚されて現れる。防御力が3もあるので、ほとんどの攻撃が通用しない。「つらぬきハンマー」なら一撃で倒せるぞ。

ハイパーシンエモン
HP 4 攻撃力 3 防御力 3



出現場所 ビュービューヒル

普通のシンエモンよりさらにパワーアップ。チャージして攻撃してくることもある（攻撃力8）。爆発でひっくり返せば防御力は1になる。

パタクリボー
HP 2 攻撃力 1 防御力 0



出現場所 マロンロード、ポカポカロード

ハネの生えたクリボー。空中にいるが、ジャンプ攻撃で地上に落下、普通のクリボーになる。ジャンプ攻撃でハネを取ろう。

バブル
HP 9 攻撃力 4 防御力 0



出現場所 グツグツ火山

火のモンスター。直接攻撃だと1ダメージ受けてしまうので注意。ときどきマリオの仲間に攻撃する（攻撃力2）。水系、氷系、爆発系の攻撃に弱い。

ビッグゲッソー
HP 70 攻撃力 5 防御力 0



出現場所 キノコタウンの地下道

巨大なゲッソー。怒って真っ赤になると、次のターンで4ダメージの攻撃を2回受ける。ときどき小さなゲッソーを生む。

ファイアパックンのしょくしゅ
HP 8 攻撃力 4 防御力 0



出現場所 グツグツ火山

本体についている2本の触手。2回めの戦闘では炎につつまれ、攻撃はせずにプチパックンをはき出してくる。倒しても2ターンで復活する。

COLUMN

もらえるスターポイントについて

敵を倒したときにもらえるスターポイントは、マリオのレベルによって変化する。同じ敵を倒してもらえるスターポイントは、マリオのレベルが低いほど多くなるのだ。レベルが高くなってくると、もらえるスターポイントがどんどん少なくなっていき、最終的にはゼロになってしまう。そこで、あまりレベルを上げずに先に進み、わざとマリオのレベルが低い状態で強い敵を倒してスターポイントをかせぐ、というのもひとつの手段だ。



←ハイパーパタクリボーを倒すと1匹につき3ポイント獲得。



←同じ敵を倒してもレベルが高いと、スターポイントはゼロに。

戦闘中に役立つバッジ 攻撃系では「ツギツギジャンプ」「レンゾクジャンプ」「ジシーンアタック」「ツラヌキナグーリ」など、補助系では「トゲーヲガード」「スバヤクカワール」「タツジーン」「ハッピーハート」「パワープラス」「ダメージヘール」「ナイスデボウギョ」などを装備するのがオススメだ。

ノコノコ村の長老ノコジロウの頼みごととは？

ノコジロウイベント

ステージ5までのノコジロウの頼みごとは、全部で17種類。きちんとかなえてあげると、かなりいいアイテムがもらえるので、なるべく引き受けよう。

	どこで	なにをする	もらえるもの
1	ノコノコ村②	「カメのしんぴ」をチャールズのおくさんからもらう	コイン1枚
2	ショップなど	「ねむれよいこよ」を持ってくる	シルバーカード
3	クリ村①	「れいのモノ」をクリじいからもらってくる	コイン1枚
4	キノコタウン③	「カメカメはっぱ」をキャシーに渡し「カメカメティー」に料理してもらう	星のかけら3コ
5	マリオの家	「ルイージのサイン」をもらってくる	コイン1枚
6	ノコノコ村①	草むらにある「カラのサイフ」を探す	コイン1枚
7	ショップなど	「スッキリドリンク」を持ってくる	コイン1枚
8	星のふるおか③	「ミステールのサイン」をもらってくる	星のかけら3コ
9	キノコタウン②	看板に書いてあるニュースとウラニュースを見てくる	コイン1枚
10	ショップなど	「きんきゅうキノコ」を持ってくる	コイン1枚、ゴールドカード
11	キノコタウン③	「くりくりマロン」をキャシーに渡し「マロングラッセ」に料理してもらう	コイン1枚
12	ノコノコ村②	となり（カメキ）の家を静かにさせる	星のかけら3コ
13	テレサのおやしき②	テレサに話しかけて「むかしのしゃしん」をもらってくる	コイン1枚
14	キノコタウン③	キャシーに「カメスパ」を料理してもらう	コイン1枚
15	ノコノコ村①	草むらにある「ノコジロウのメガネ」を探す	コイン1枚
16	カラカラさばく㊾	「ライム」を持ってくる	星のかけら3コ
17	キノコタウン③	キャシーに「ワンダークッキー」を料理してもらう	コイン1枚

ノコノコ村の長老ノコジロウは、さまざまな頼みごとをしてくる。この頼みごとをかなえてあげると、ノコジロウからアイテムをもらえるのだ。もらえるものは、たいていコイン1枚だけど、なかには「シルバーカード」や「ゴールドカード」、星のかけらをもらえる頼みごともあるぞ。ステージ5までのノコジロウの頼みごとは全部で17種類。なお、頼みごとはキノコタウンの地下道でワープ土管を出現させてからのほうがラクにこなせるぞ。

8 ミステールのサイン入手法

ミステールにカラカラタウンのサンデールから「すいしょうだま」をもらってきてと頼まれる。それを入手すればミステールからサインが。



←カラカラタウン②の、キノピオハウス右側のわき道の奥にいるぞ。

14 17 料理の作り方

「カメスパ」は「カメカメはっぱ」と「カラカラパスタ」、「ワンダークッキー」は「カメカメはっぱ」と「おかしのもと」を組み合わせて料理すればOK。



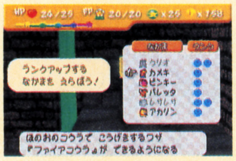
←各アイテムの入手場所は、次ページのアイテムリストを参照。

仲間をランクアップすることができる！

スーパーブロックリスト

ステージ5までに取ることができるスーパーブロックは全部で12コ。取り逃がしのないよう、ここを見てしっかりチェックして仲間をパワーアップさせよう。

青い玉が入っているスーパーブロックをたたくと、仲間をスーパーランクにできる。ランクアップした仲間は、攻撃力がアップし、新しいワザをひとつ覚えるのだ。さらに、ステージ5で「ウルトラストーン」入手後は、仲間をウルトラランクにすることもできるぞ。



⬆早めに仲間をランクアップさせれば、冒険をラクに進めることができるぞ。

カラカラさばく㊾
特に必要な仲間やアイテムはないので、すぐに見つかるぞ。（P.17）



ドガボンの城⑨
特に必要な仲間やアイテムはないので、すぐに見つかるぞ。（P.22）



グツグツ火山⑨
東に向かって下る滑車に乗って、途中で飛び下りる。（P.29）



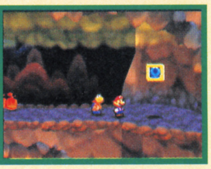
アラビンいせき⑫
アラビンいせき⑩でヒビが入った壁をこわした先にあるぞ。（P.18）



キノコタウンの地下道⑧
青ブロックを使って隠しブロックを出現させて、西へ進んだ先。（P.10）



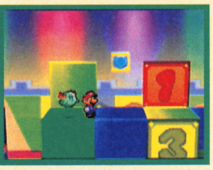
グツグツ火山④
グツグツ火山③で東に向かって下る滑車に乗って進んだ先。（P.29）



キノコタウンの地下道⑫
地下道⑪で上昇する床に乗って天井を抜けて東へ進んだ先。（P.10）



ヘイホーのおもちゃばこ⑫
レッド駅に行ける状態になれば、この場所へ進める。（P.24）



キノコタウンの地下道⑬
道をふさいでいるゴールデンブロックをこわして先に進む。（P.10）



ゴツゴツ山①
マップ西にあるストーンブロックをこわして進んだ先にある。（P.16）



ジャングル③
おプクを仲間にしたあとならば、川を渡ってここまで来られる。（P.27）



キノコタウンの地下道㉓
キノコタウン①にある土管のある島へおプクで渡り、地下道㉓へ。（P.10）



冒険に役立つ便利なものがいっぱい！

アイテムリスト

ここでは、ステージ5までに手に入るおもなアイテムとその効果を紹介しちゃうぞ。どんな効果があるかわからないアイテムを手に入れたら、ここでチェック！

アイテム名	効果
あっちいけシッシ	おそろしい怪物を出して敵を追いはらう
おかしのもと	おかしの材料（ヘイホーのおもちゃばこ④で手に入る）
かみなりゴロゴロ	カミナリを落として、敵1体に5ダメージ与える
かみなりドッカン	カミナリを落として、敵全体に5ダメージ与える
カメカメはっぱ	FPが3回復する（ノコノコ村②にある草むらを調べる）
カラカラのみ	HPが15回復する（サンボを倒したときにたまに出現）
カラカラパスタ	HPが3、FPが2回復する
キノコ	HPが5回復する
キラキラおとし	流れ星を落として、敵全体に6ダメージ与える
きんきゅうキノコ	HPが0になると、自動的にHPが10回復する
くりくりマロン	FPが3回復する（クリ村①にある木をたたく）
グルグルめまわし	敵全体の目をまわして動けなくする。空中の敵だと成功しやすい
しなびたキノコ	HPが1回復する
スーパーキノコ	HPが10回復する
スッキリドリンク	毒などのステータス異常を回復する
ストーンぼうし	3ターンの間、マリオが行動できなくなるがダメージを受けない
ストップウォッチ	2〜4ターンの間、敵全体を動けなくする

アイテム名	効果
たまご	HPが5回復する（ゴツゴツ山①にある草むらを調べる）
タンコブ	HPとFPが25回復する（ゴツゴツ山②にいるコブロンをたたく）
なにがおこるかな	戦闘中に使用。何が起こるかわからない
ねむれよいこよ	2〜3ターンの間、敵全体を眠らせる
POWブロック	敵全体に2ダメージ与える。さらにコウラのある敵をひっくり返す
ハニーシロップ	FPが5回復する
びりびりキノコ	4ターンの間、マリオがビリビリ状態になり、触れた敵に1ダメージ
ファイアフラワー	火の玉で攻撃し、敵全体に3ダメージ与える
フレッシュジュース	FPが5回復する。さらに毒などのステータス異常も回復
ぼろぼろハンマー	ハンマーを投げて攻撃し、敵1体に1ダメージ与える
メイプルシロップ	FPが10回復する
メロン	HPが15回復する（キャシーが料理したものを持ってヨッシー村に行く）
ヤシのみ	敵1体に3ダメージ与える（ジャングル①、②にある木をたたく）
ユキやこんこん	雪だるまでふみつけて攻撃し、敵全体に4ダメージ与える
ライム	FPが3回復する（カラカラさばく㊾にある木をたたく）
レモン	HPが1、FPが2回復する（カラカラさばく㊾にある木をたたく）
ローヤルゼリー	FPが50回復する

アイテムを持って集合場所へGO！

ラジオイベント

ラジオの放送どおりに行動するとアイテムが！

ノコノコ村にあるラジオの「じょうほうチャンネル」を聞くと発生するイベント。指定されたアイテムを持って制限時間内に集合場所へ行くと、いいものがもらえるぞ。



←このラジオを聞けばOK。集合場所へ急ごう。

必要アイテム	制限時間	集合場所	もらえるもの
カメカメはっぱ	5分間	キノコタウン① メインゲート前にいるピンク色のキノピオに話しかければOK。	メイプルシロップ
マロングラッセ	10分間	カラカラさばく⑯ アラビンいせき前にいるピンク色のキノピオに話しかければOK。	メイプルキノコS
ヤシのみ	10分間	キノコタウン⑤ レストランの中にいるピンク色のキノピオに話しかければOK。	キャシースペシャル





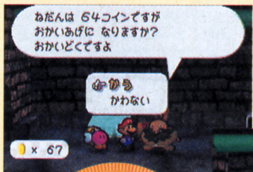


コイン64枚をはらう価値はあるのか!?

ボッタクールがくれるもの

ボッタクールが売るアイテムを大公開！

キノコタウンの地下道に店をかまえるあやしげな商人ボッタクール。たいていは値段に見合わないものを売りつけてくるんだけど、何回めかで、いいアイテムがもらえることがある。下でチェック。



←↓コインをはらうまでは、何が買えるかわからないのだ。ただし、回数によって、買えるアイテムは決まっているぞ。

1回64コイン



	もらえるアイテム		もらえるアイテム
1回め	星のかけら	9回め	しなびたキノコ
2回め	きんきゅうキノコ	10回め	星のかけら
3回め	ヤッツケーレ	11回め	しなびたキノコ
4回め	てきヨケール	12回め	しなびたキノコ
5回め	星のかけら	13回め	しなびたキノコ
6回め	スーパーキノコ	14回め	しなびたキノコ
7回め	キノコ	15回め	しなびたキノコ
8回め	しなびたキノコ	16回め	しなびたキノコ

土管で移動がラクチン！ ノコジロウイベントやラジオイベントは、クリアせずに先に進んでも、そのイベントが起こらなくなってしまうことはない。というわけで、イベントを楽しむならワープ土管を出現させてからがオススメ。街の間の行き来がカンタンになるのでラクなのだ。

スペースワールド出展

これでエースを狙え!!



『マリテニ64』最強グランドスラム講座



※64GBパック対応

N64	マリオテニス64	発売中
	●任天堂●SPG●1～4人用●128M B 振 ※	¥6,800

簡単にプレイできるけど、やり込むと奥が深いのがこのゲーム。より強く、よりかっこよくプレイしたい人は、今回の上級テクニックを見逃すべからず！ さまざまな状況に応じた戦い方や、能力がUPしたスターキャラの使いこなし情報などを紹介するぞ。

しめ切り迫る!! リングショットコンテスト開催中!!

前号でお知らせしたように、現在リングコンテストを開催中だぞ。「スペシャルゲーム」モードの「リングトーナメント」で下記のエントリーコードを入力し、リングショットで高得点をたたき出そう！ イイ感じの点数が出たら終了時に表示されるパスワードと得点、それに氏名、年齢、職業をハガキに書いて、編集部「リングショット」係まで送ってね。ひとり何通でも応募可能。成績上位者にスペシャルな賞品をプレゼントするぞ（ただしひとりひとつのみ）。しめ切りは8月25日（消印有効）。急いで応募しよう！

エントリーコード
2EGAX62E1

リングショットのコツ

ばくち性は強いが、高得点を狙うのに効果的な方法があるぞ。ゲーム開始直後からネットに張りつき、ひたすらボレーしまくるのだ。これならリングが出現してからすぐに取れるのでポイントが高く、少々ミスをしても得点がかせげるぞ。



⬅現在、400点以上があたりまえの状態。レベル高し！



リングショットのコツ、はみ出し版 キャメロットさんにリングショットのコツをうかがったところ、高いリングをどう取るかがポイントだ、とのこと。ロブではなく、わざと相手のショットに押されぎみに打って（下がりながらとかハーフバウンドとか）、浮き球にして取るといいとか。うーん、達人。



法則を頭にたたき込んで上級テクを体得しよう!

『マリテニ64』鉄則&実戦講座

このゲームの鉄則を知らなければ、いろんなテクニックや戦略を使いこなすことは不可能。しっかり覚えてから、一歩上を行く上級テクニックを身につけよう。

1★勝利への道は基本から始まる

まずは基本的なコツから。あわせてシングルス、ダブルスそれぞれの基本的なお約束も覚えておこう。

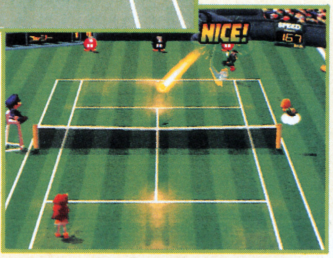
サーブの基本

立ち位置と打ち分けの基本はコレ! 球の回転まで頭に入れられたら◎

サーブはどの位置で打つかによってコースも変化する。特に能力の高いスターキャラだと、立ち位置を利用して打てば、サービスエースの確率もぐんと上がる。さらに、左に曲がるスライス、右に曲がるトップスピン（キックサーブ）の曲がりも使い分けられれば完璧。頭に入れて狙おう。



⬅まったく動かずに打つと、コースを狙っても効果は薄い。ちゃんと移動してから打とう。

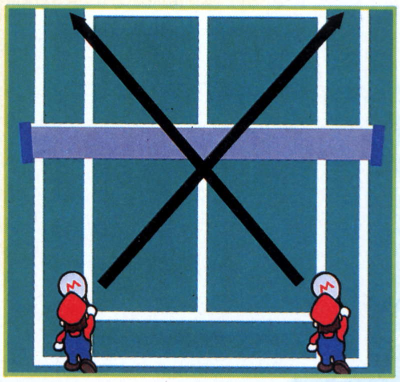


➡リターンは相手の立ち位置でコースを予測することもできるが、裏をかかれないように注意。

サービスエースを獲るための狙い方

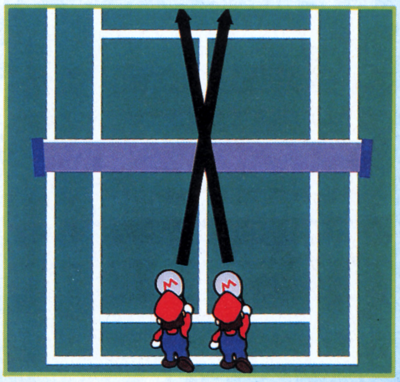
❶コーナーに立ってコーナーへ

より鋭角にコーナーを狙いたいときに役立つ。曲がりを利用すればよりキビしく狙えるし、リターンが両サイドともぎりぎりに返ってくる可能性も低いのが特徴。クロスに飛んできたリターンを逆サイドに打ち返せば、相手が拾える確率はかなり低くなるぞ。シングルスの場合は、リターンがストレートに飛んできてもいいように、打った後すぐにセンターに戻ること。

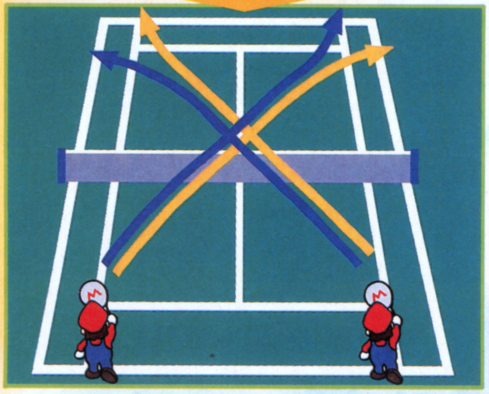


❷センターに立ってセンターへ

センターラインぎりぎりに打ちたいときはコレ。対人戦では特に有効なテクニック。裏をかいてコーナーを狙って打つ、という戦法をおりまぜながら使うとより効果的だ。ただし、リターンがどちらに飛んでくるのか予測しづらいし、対COM戦ではサービスエースはほとんど望めないのが難点。使いどころを考えて使用したほうがいいテクニックだ。



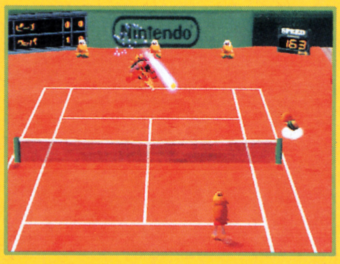
サーブの曲がる方向



⬆テレサやパタパタなど、曲がりの大きいものほど重要になる。左ききだと曲がりは逆になるぞ。

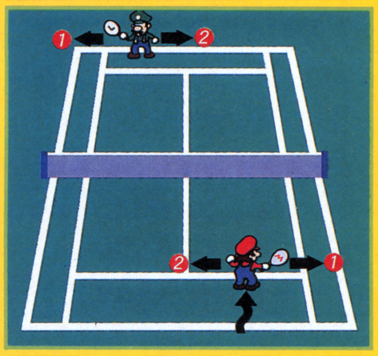
サービスリターン
1歩前に出てのリターンが鉄則

レシーブは最初の位置から少し移動してかまえるのが鉄則。立ち位置をまったく変えないと、急角度にコーナーを狙われると打ち返せないからだ。サービスライン近くで、体半分センター寄りに立つのが基本だ。



⬅特にサーブの速いキャラが相手だと立ち位置は重要に。サービスラインに近づくほど、空振りは減る。

立ち位置を変えよう



サーブのお約束 オマケ編

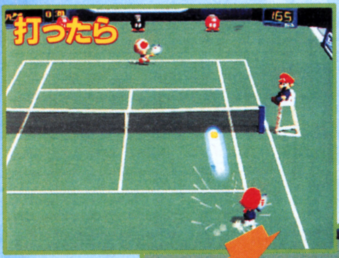
レシーブ時の立ち位置はとても重要だけど、これはキャラの移動速度も関係してくる。動き出しの速いテレサやパタパタは、立ち位置をそれほど気にしなくても拾える可能性が高いし、逆に動き出しの遅いキャラは、反応が遅れると立ち位置に関係なく拾えないこともあるのだ。

イラスト／カリジュンバンク

シングルスの基本

「打ったら戻る」を忘れずに ラリー時はストレートをケアしよう

シングルスでは、常にセンターライン近くに立っていることが重要。打った後は必ずセンターに戻るようにしよう。ただし、相手がストレートに打ってきてもケアできるようにセンターよりはやや相手側に立つこと。



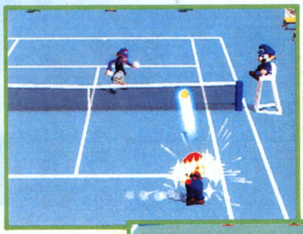
⬅サイドに移動して、コーナーに飛んできた球を打ち返したあとは、ぼーっとしていては×。



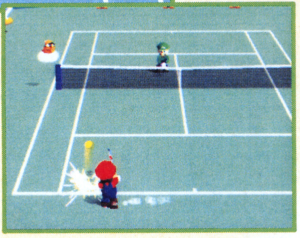
➡ストレートに打ち返されてもいいように、戻るときはあせらないこと。相手の球のコースを見極めよう。

ストロークの基本

下がった位置で打ち合う場合、スライスは常にベースライン近くまで飛んでいくので、こちらを使うのが基本。特に強い球を打つキャラと戦う場合、不利になった試合展開を盛り返すのに有効だ。



⬅スライスだと弾道が低いので、相手にスマッシュされる危険性も低い。うまく使い分けよう。



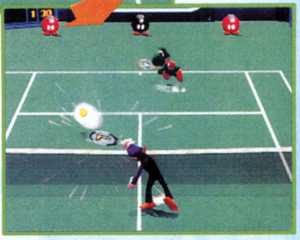
➡相手がネットに出てくると、ボレーされやすくなるので注意。相手が出たらフラットで。

ボレーの基本

ハードコートだと、ボレーがきれいに決まることはほとんどない。ネットに出たら何度もボレーをくり返し、スマッシュが打てるくらい浮いた球（弾道の高い球）が来るまでひたすら待つべし。



⬅ネットプレイは反射神経が重要。チャンスの球が来るまで、集中力を維持してボレー続ける。



➡弾道の高い球が来たらチャンス！　急角度のスマッシュを、開いたスペースにたたき込もう。

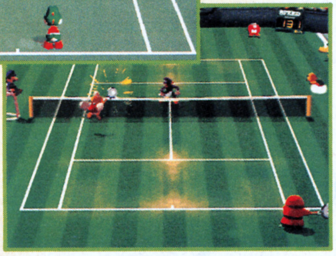
ダブルスの基本

基本はクロスで打ち返す 前衛にスキがあったらストレートだ

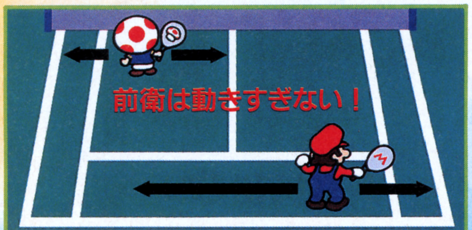
ダブルスでは、後衛がクロスに打ち返すことが大前提。そのクロスの球を前衛がセンターに寄ってボレーしようとするときは、ストレートを抜かれないように注意しておくこと。後衛は、前衛の動きに合わせてあいたスペースに移動しよう。



⬅前衛・後衛が一直線に並ばないように注意。相手にサイドを突かれるとフォローできないぞ。



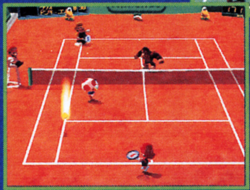
➡前衛はストレートをボレーできる位置に立つこと。使っているキャラのリーチを把握しておくことも重要だ。



攻撃的フォーメーション

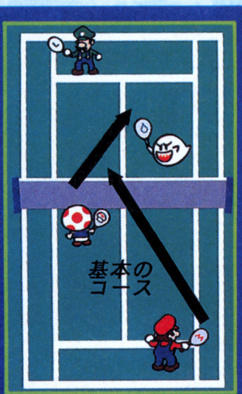
前衛・後衛それぞれの基本的なポジショニングは、相手の前衛と後衛、後衛と前衛が向かい合うように立つというもの。これなら前衛が積極的にボレーを仕掛けても、後衛がそのフォローをすることができる。積極的に攻めていきたい人に向いているが、前衛の動き次第でスペースができてしまう危険性もあるので注意。





⬆前衛がボレーするときは、もちろん相手の前衛の後ろを狙うこと。

⬅後衛は前衛の動きをよく見て動こう。前衛が抜かれたら後衛がカバーだ。



守備的フォーメーション

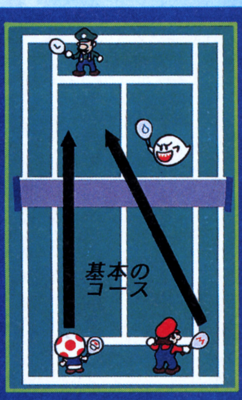
前衛・後衛という区別なく、ふたりとも下がった位置に立つフォーメーションも有効だ。これならスペースができにくく、ほとんどの球は打ち返すことができるぞ。ただし、相手の前衛のスキをつく、もしくは後衛と打ち合って勝つしかないので試合が長びいてしまうのが難点。パワー型のペアなら使ってみよう。





⬆相手の動きをよく見て、コースをうまく突いて戦うことが重要となる。

⬅前につめた後はいったん下がる。これならスペースはほとんどできない。



ダブルスの陣形で平行陣は？

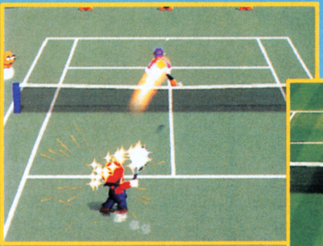
いわゆる前衛にふたり並ぶのが平行陣。守備的フォーメーションとは逆に、ホントに積極的に攻める場合に使用する。ボレーの能力が高いペアの場合限定だが、ロブで頭を越されないように常に注意しよう。相手にトリッキー型がいる場合は使用厳禁なのだ。

2★状況に応じた戦い方を極めよう

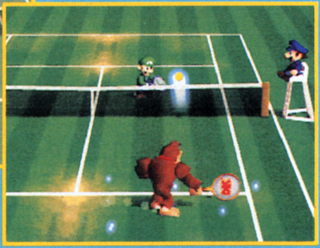
ここでは、シングルス、ダブルス、対COM戦など状況におうじた上手な戦い方を指南しちゃうぞ。

シングルス 対COM戦ではトップスピン 対人戦はフラットで抜け

相手がネットに出てきた場合、対COM戦ではトップスピンを、対人戦ではフラットを打つと抜きやすいぞ。対COM戦で抜くコースは相手の左肩上(右ききの場合)。もし抜けなくても強い球は打ち返されないので、しつこくそのコースに打ち続けるようにしよう。何本かに1本は抜けるはずだ。ただし対人戦では通用しないので注意。



⬅ロブに近いかなり高い弾道になってもCOMは後ろに下がってスマッシュを打ったりしない。



➡対人戦ではバックハンド側にフラットの強いショットを打ち込むのが有効。何度でも同じコースに打とう。



対COM戦 「最強」のネットプレイヤーをワナにはめるふたつの方法

❶ロブを打って、スマッシュを打たせる

ネットに出た相手をどうしても抜けないときは、あえてスマッシュを打たせるのも◎。なるべく十分な体勢で、どちらかのサイドめがけてロブを上げよう。そして打たれたスマッシュをダイレクトに打ち返して抜くのだ。

狙いめのキャラ

- ●ピーチ●キノピオ
- ●ヨッシー●テレサ
- ●ヘイホー



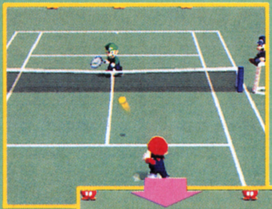
⬅なるべくサイドを狙って打つこと。これでコースが限定できる。



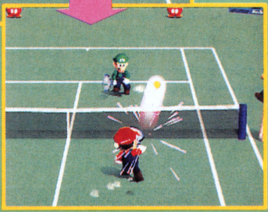
➡あまり前に出ていると、スマッシュが自分の頭を越えることも。

❷ドロップショットをクロスに打つ

同じくネットに張りつき、ナニを打っても打ち返す相手に有効なのが、ドロップショットをクロスに打つ作戦だ。COMはドロップショットに対し同じくゆるい球で返してくる傾向があるのでその球をたたく！ 自分もネットについた状態でないと、そのせっかくのゆるい球をチャンスにむすびつけられないので注意。これはキャメロットさんお墨つきのちょっとヒキョウなテクだぞ（笑）。



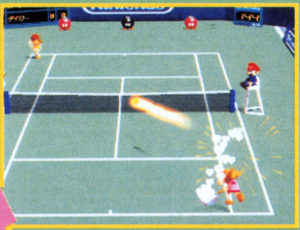
⬅こんな感じになったらクロスにドロップショットを打とう。



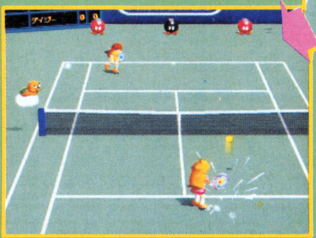
➡ゆるい球で返してくる。そこをたたけ！ 対人戦には通用しない。

対COM戦 「最強」相手でも通用するサービス&ボレーのパターン

サーブをコーナーぎりぎりにたたき込み、センターに返ってきたところを逆サイドに打ち返す（ボレーじゃなくても大丈夫)。リターンさえセンターに来れば、最強レベルでもポイントが獲れるぞ。



⬆コーナーぎりぎりに立ち、コーナーに急角度でサーブを打つ。対COM戦は必ずこのコースで。



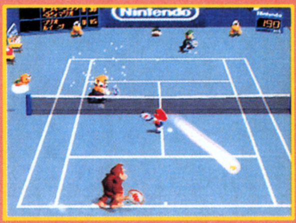
⬅返ってきたところを逆サイドへ。ベースラインぎりぎりに飛ぶスライスなら、ほとんど決まる。

ダブルス ロブが上がったらふたりとも下がって警戒

ロブを打ってしまい、相手にスマッシュを狙われた場合、前衛もスグにうしろに下がること。いったん下がってから、ふたりがかりでスマッシュを拾うようにしよう。センターラインでコートをふたつに分け、それぞれを担当するようにしておくといいぞ。なお、その場合ふたりの真ん中が穴になるので注意すること。



⬆下がるのは、ベースラインとサービスラインの間ぐらいがベスト。



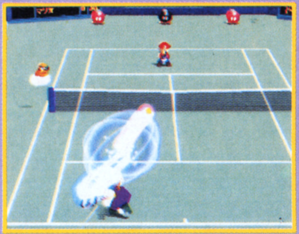
⬆前衛が前に出たままだと、前衛のうしろ側を抜かれてしまうのだ。

トップスピンのダブル効果は？

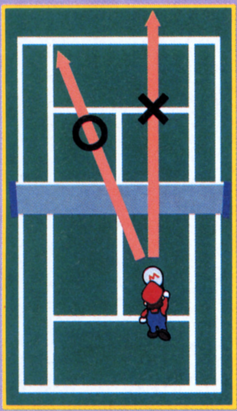
前々号で、トップスピンをトップスピンで打ち返すとよりスピンがかかる、と紹介したけど、残念ながらウソでした！ キャメロットさんいわく、相手の球の回転は関係がないとのこと。もちろん、スピンによる打点の高さや威力は関係してくるが、スライス×2などの効果はないのだ。

共通 サービスライン付近より前ではスマッシュはクロスに打つべし

スターキャラの場合、ロブをスマッシュで打ち返すときに、ストレートに打つとアウトになることが多い。せっかくのチャンスをつぶさないために、なるべくクロス（逆クロスも）に打とう。オーバーする確率は低くなるぞ。

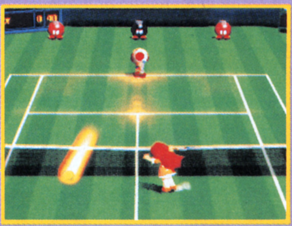


➡どちらかのサイドに、思いっきり引っ張って打つのだ。

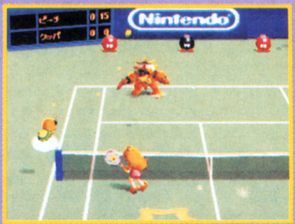


共通 Ⓩキャンセルは重要 パワー型なら要チェックだ

パワーため状態になるとほとんど身動きできないので、見当違いの場所でこの状態になると致命的。ため状態を解除するⓏトリガーを押して移動し直そう。振り返ってくれないパワー型操作時や、クレーコートなどでは、いつでもⓏを押す心がまえをしておくこと。ただし、移動し直したあとは、Ⓐor Ⓑボタンを忘れずに押すこと。



⬆Ⓩトリガーを押すだけでなく、押す判断をすばやく下すことも重要となる。



⬆球に届くかどうか微妙なら、確実に返すためにため状態を使わないのも手。

ダブルス リターンはクロスが基本 ストレートは慎重に

ダブルスではリターンをストレートに打つと、ほぼ間違いなく前衛にボレーされてしまう。通常はクロスに打ち返し、相手の前衛がセンターに寄りすぎているときだけストレートに狙うようにしよう。そのとき、なるべくトップスピンで打たないこと。抜けなかった場合は、スマッシュを打たれて一巻の終わりになりかねないからだ。



⬆通常はクロス。相手の前衛がセンター寄りに来たときだけストレートで。



⬆前衛さえ抜ければ、ほとんどポイントが獲れるぞ。

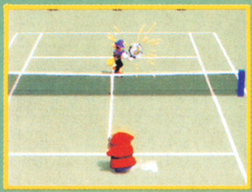
対COM戦 デカキャラがネットに出たら体めがけて打つのも手

体の大きなキャラをCOMが操っている場合、リーチが長いのでサイドを抜くのは困難。でも、なぜか体の正面に来た球は、打ち返せないことが多いのだ。彼らがネット際に立ちはだかったら、真正面に強力ショットをたたき込もう。

通用するキャラ
- ●ワリオ
- ●クッパ
- ●ワルイージ
- ●ドンキーコング

➡正面に来た球は、打ち返せずに体に当たってしまう。

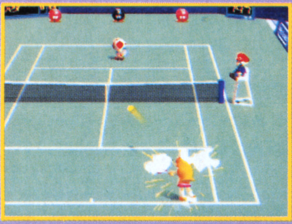




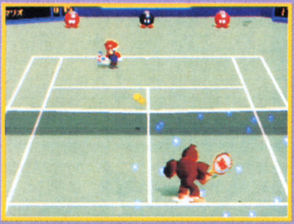
⬆対人戦だと簡単に打ち返されてしまうので使わないほうが◎。

共通 角度のついたアングルショットは一度押しの弱トップスピンで

ストローク戦でキビしい角度にショットを打とうとした場合、実は二度押しショットではうまくいかない。一度押しの弱トップスピンだとかなりの角度をつけることができるのだ。その場合、ストローク力の弱いテクニック型は角度がつきやすいが、逆のパワー型だとあまり角度がつかず、たんなる遅い球になってしまう。



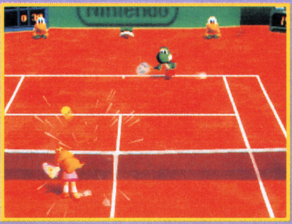
⬆見よ、この角度！ 相手はかなり追いつくのに苦労するはず。



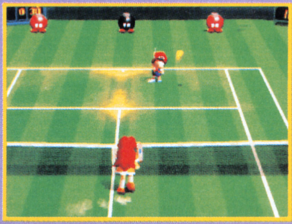
⬆ドンキーなどの場合は、たんなるチャンスボールになってしまう。

共通 ボレーも角度をつけて！ もちろんキャラしだいだけど

ボレーで角度をつけたい場合、使用するのはドロップショット。3Dスティックを左右に倒しつつ、Ⓑ→Ⓐと押そう。ただし、球が来てからすばやく押すのは至難の業。相手が打ったと同時にⒷを押しておき、球が近くに来たらⒶを押す、という操作がオススメだ。ただし、Ⓑを押した時点でタメ状態になり、ほぼ動けなくなるので注意。



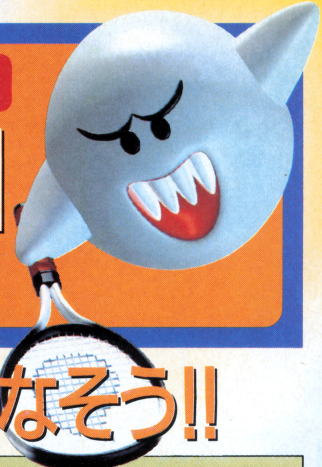
⬆ボレーの弱いキャラなら角度がつきやすい。



⬆相手が打つ前にⒷボタンを押しても押したことにならないので注意。

ボレーの角度はなにが影響？

上でちらっと紹介しているように、ドロップボレーの角度はキャラによってつき方が違う。ボレーの強さが低ければ低いほど、角度がつきやすくなるのだ。このドロップボレー、なかなか一発ではきまりにくいけど、相手を振り回してチャンスボールを上げさせるようにしよう。



スターキャラの高い能力を引き出せ！

キャラ別戦い方講座【上級編】

ここでは、能力の高いスターキャラを使うことを前提にしたベストな戦い方を紹介。スターキャラを使いこなせるようになって、みんなが驚くハイレベルな戦いをくり広げよう！

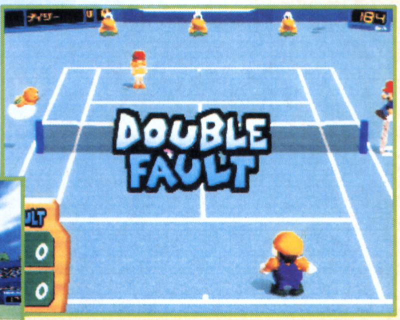
能力がアップしたスターキャラを使いこなそう!!

各キャラは、トーナメントで優勝するとスターキャラとして使うことができる。スターキャラとは、ショット、サーブ、移動速度が少しずつUPしたスペシャル選手。ショットが強く、エースを獲りやすくなるので、より試合が白熱すること間違いなし。

ここではスターキャラでの戦い方を紹介する。



➡スターキャラは球の強さや移動の速度など、全般的に能力が高くなっている。



⬆能力が高いからといって、いいことばかりではない。使い方を誤らないように注意が必要だ。

スターキャラの出現方法

スターキャラを使うには、まず使いたいキャラをトーナメント（キノコカップ、フラワーカップ、スターカップの3大会）で優勝させることが必要条件。優勝したあとに、キャラ選択画面でⓇトリガーを押しながら選べば、スターキャラとして使えるようになるのだ。もしトーナメントでなかなか優勝できなければ、一戦ごとにこまめにセーブしていくといいぞ。



➡一度優勝すれば、何度でもスターキャラとして使えるぞ。

① トーナメントに出場し、3つの大会で優勝する

② キャラ選択画面でⓇトリガーを押しながら選ぶ

スターキャラで戦うときの注意点は？

❶サーブが特に重要に

スターキャラは、全般的にサービスが入りづらい。ちゃんとトスがいちばん上に来たときに打たないと、ネットに引っかかったりアウトになる可能性が高いのだ。タイミングに特に注意して打つべし。



➡スターキャラだとサービスエースは獲りやすいが。

❷ショットがアウトになりやすい

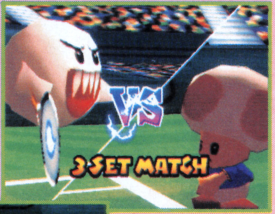
全体的にショットの力も上がっているので、エンドラインを割ってしまうことも多くなる。サービスライン近くでの打ち合いは、特に要注意だ。その場合、必ずクロスに打つようにして対処しよう。



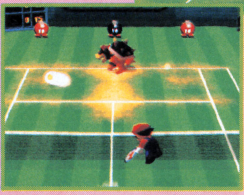
➡ため打ちだと、力が強いぶんアウトになる確率は大。

スターキャラ限定の真剣勝負の舞台 スタートーナメントを制覇せよ！

キャラをスターキャラにして選ぶと、ふつうのトーナメントの代わりにスタートーナメントに挑戦できるようになる。これは、スターキャラばかりが参加しているハイレベルな大会で、相手キャラの強さもかなりのものになっているぞ。ただし、このトーナメントは全キャラがスターキャラになっていないと登場しない。かなりの実力と時間が必要なのだ。



⬆大会を勝ち進むと、コートの種類や試合形式も変化する。



⬅自分だけでなく、相手の能力も高いので、激戦は必至！

スタートーナメントの流れ

レインボーカップ
●セット数：一回戦→1　二回戦→1　決勝→3

ムーンライトカップ
●セット数：一回戦→1　二回戦→3　決勝→5

プラネットカップ
●セット数：一回戦→3　二回戦→3　決勝→5

▼スタートーナメントで優勝すると……？

スタートーナメントは、全キャラで優勝するとすごいごほうびが。なんと、COMキャラの強さに、「MAX」というレベルが追加されるのだ。このレベルにすると、勝つのがかなりの困難。スタートーナメントも完全制覇してしまった強者は、この最強キャラ相手にさらに腕を磨くべし！



⬅「MAX」キャラは異常なくらいの強さだ!!

スターキャラの対戦のススメ　実のところ、キャメロットさん的にはあまりプレイをしていなかったスターキャラでの対戦。でも、電撃的にはけっこうオススメなのだ。やはり能力が上がることによってエースを獲ることはもちろん、ミスショットも増えるため、勝負が早くつきやすいのだ。



ストロークで押して
スマッシュでキメる！

マリオ

能力表

●移動速度…B●リーチ…D
●高さ…C●ショット…B
●スピン…D●ボレー…D
●ボレーのリーチ…D
●コントロール…D
●ロブ…B●サーブ…B

基本攻略

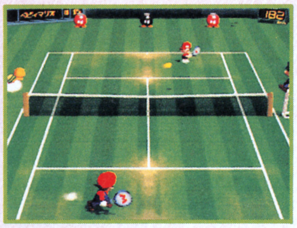
スターキャラは急に止まれなくなっているため、少々使いづらい。ショットの威力も上がっているため、アウトになりやすくなっているので、ムリな位置でタメ打ちをしないことが重要だ。相変わらずネットプレイ、ストローク戦両方で使えるが、ショットが強いぶんややストローク戦向きか。

達人のナイス！アドバイス

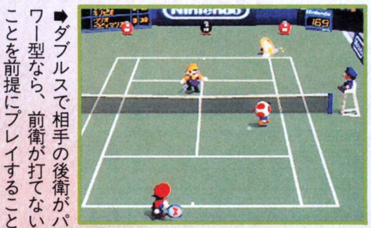
足も速くパワーもある、万能型のプレイヤー。苦手なサーフェスや相手もいません。ロブやボレーも強いけど、リーチが短いのが欠点です。基本的にベースラインで戦い、チャンスがあればボレーやスマッシュを狙いに行くスタイルがオススメです。背が低いため、グランドスマッシュも狙いやすいです。

1 対パワー型との対決は下がってチャンスを待て！

パワー型が相手の場合、ネットプレイには注意。特にスターキャラだと、球が速すぎてほとんど反応できないぞ。ベースライン付近でストロークを続け、スキがあればライジングのフラットでコーナーをついていくのだ。ベースラインでの打ち合いは必ずスライスを使うこと。トップスピンだと球が浮きやすく、ため打ちされてしまうぞ。



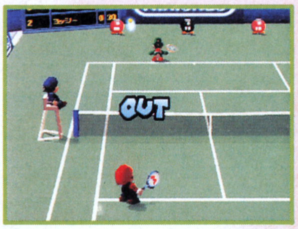
➡シングルスなら、打ったらセンターに戻るという基本を忠実に守ること。



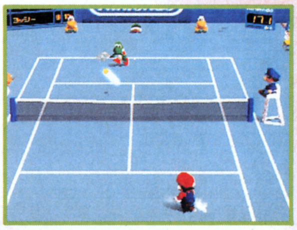
➡ダブルスで相手の後衛がパワー型なら、前衛が打てないことを前提にプレイすること。

2 戦い方に応じてショットを使い分けよう

スピード型、テクニック型が相手なら、ネットプレイ、ストローク戦どちらでもOK。ストローク戦ならスライスで片方のサイドに引きつけておいてからトップスピンで逆サイドという戦法が、ネットプレイならサーブ（リターン）をトップスピンで返し、浮いた球が返って来たところをスマッシュというパターンがベストだ。



➡ネットプレイを仕掛けるときに、中途はんぱに前進してアウトにならないように。



➡ストローク戦でクロスに打ったら、必ずストレートをケアすること。



まさに暴れ馬
うまく使いこなせる…かなぁ

ワリオ

能力表

●移動速度…D●リーチ…C
●高さ…B●ショット…B
●スピン…D●ボレー…D
●ボレーのリーチ…D
●コントロール…D
●ロブ…B●サーブ…A

基本攻略

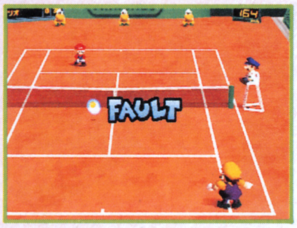
パワー型の中でもストロークが強い。フラットの速さはもちろん、トップスピンもかなり弾道が高く、有効なショットになる。反面、移動速度、振り向きの反応などが最低なうえ、リーチも短いので左右に振られるとかなり苦労する。相手サーブも追いつけないことが多いので、ヤマを張る必要がある。

達人のナイス！アドバイス

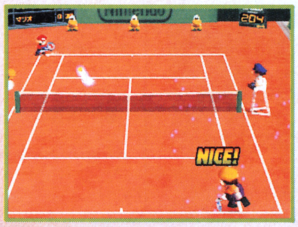
バックハンドのリーチが短いので、できるだけフォアで打つように意識しましょう。スマッシュは強力過ぎてアウトになりやすいため、球をとらえる高さを早めに見極め、ため時間を調整するように。

1 サーブのクセをつかんで使い分けるべし

ワリオの場合、サーブにスターキャラの影響がはっきり現れる。フラットサーブが入りにくいのはもちろん、スライスサーブもかなり入りにくくなるので、セカンドサーブとして使うのは厳禁だ。逆にトップスピンのサーブ（キックサーブ）は、対人戦というより対COM戦でかなりの威力を発揮する。



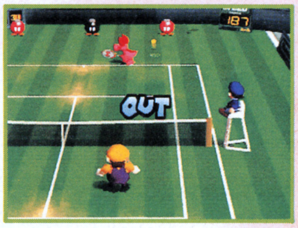
➡無造作に打つと、スライスでもネットに引っかかる。セカンドでは使わないこと。



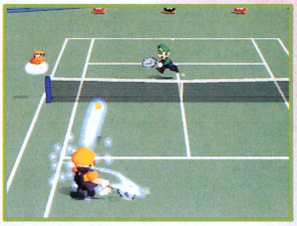
➡キックサーブならてきとーに打っても入るし、COMならリターンをミスすることも。

2 スマッシュよりもバックハンドで慎重に

前にも触れているように、スターキャラの場合スマッシュがアウトになりやすい。ワリオも同様で、打点が低い場合それが著しくなる。対策としてはバックハンド側に回り込んで、通常のスマッシュよりやや低い位置でフラットで打つ、という方法もある。スマッシュにはならないが、かなり速いショットがアウトにならずに打てるぞ。



➡スマッシュは打点に気をつけないと、かなりの確率でオーバーしてしまう。



➡バックハンドのスライスで打てば、かなりためても大丈夫。アウトにならない。

キャラ別攻略のポイント

キャラ別攻略の「達人のナイス！アドバイス」は、キャメロットの中でももっとも「マリテニ」が上手な、小寺さんと高松さんにキャラ別のコツをうかがったものです。ふだん使わないキャラもいるので、かなりムリをお願いしたみたい。ありがとうございました！





兄さん、ボクでも戦えるんだね

ルイージ

能力表

●移動速度…D●リーチ…C
●高さ…B●ショット…C
●スピン…C●ボレー…C
●ボレーのリーチ…A
●コントロール…C
●ロブ…E●サーブ…C

基本攻略

スターキャラになってショットの威力が上がり、ストローク戦でも健闘できるようになっている。特にスライスは押されていてもベースライン近くまで伸びるので、ネットプレイがやや不利なパワー型相手でもストローク戦で粘ることは可能だ。ただし、ネット近くのスライスはネットにかけやすいので注意。

達人のナイス！アドバイス

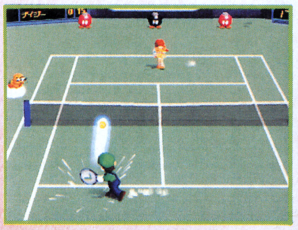
実は、スライスが強いです。うしろで戦うときはスライス中心で戦ってください。滑りが大きく、反転が遅いことを除けば、特に弱点がなくオールラウンドで戦うことができます。ボレーが強く、ロブにも強いですが、ネットでは横を抜かれないように注意しましょう。また、自分のロブの能力は低いです。

1 ストローク戦はやや前進位置で

ネットプレイがやりづらいパワー型が相手のときは、ベースラインとサービスラインの中間ぐらいでストローク戦を続けるのも◎。なるべく深いショットを左右に振って、相手に主導権を与えないようにすること。相手のショットが弱くなったり、浮いたりしたら、素早くネットにつめて、スマッシュや速いボレーでトドメだ。



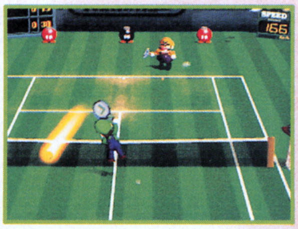
⬅ロブが上がったらすばやく星マークの下に移動し、確実にスマッシュを打とう。



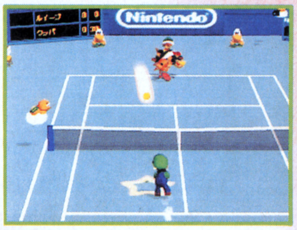
➡この位置にいるときは、コースを見極めてすばやく動くことがポイントになる。

2 ややずれた位置でスマッシュを放て！

ルイージはネットプレイが基本となるので、スマッシュは決め手となる重要なショット。確実に決めたいなら、長いリーチを生かして、すこしズレた位置から打つようにしよう。そのほうが急角度に打ち込めるので、決まる確率はぐっと高くなるのだ。ただし、この作戦は高いロブなど移動に余裕があるときにしか使わないこと。



⬅速い打ち合いでこの作戦を使うと、打ちそこねて抜かれてしまう可能性がある。



➡ズラしは、星マークの体半分ぐらいの位置がベスト。それ以上ズレると空振りするぞ。



強固な壁となれ！ワルイージ

ワルイージ

能力表

●移動速度…D●リーチ…B
●高さ…A●ショット…E
●スピン…D●ボレー…D
●ボレーのリーチ…A
●コントロール…B
●ロブ…E●サーブ…C

基本攻略

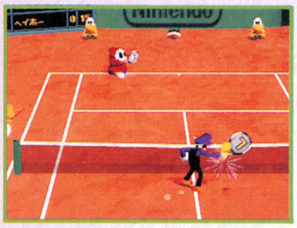
基本はサーブ（リターン）&ボレー。球の威力の上がったスターキャラの場合、サービスライン付近から前でストレートに打つと、ほぼ確実にアウトになるので要注意だ。なお、リーチは長いもののボレーはやはり非力。ボレーをくり返し、スマッシュの打てる球を待つしかないだろう。

達人のナイス！アドバイス

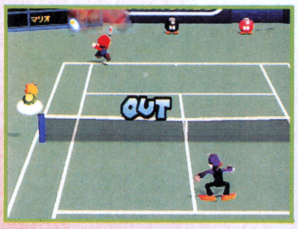
スライスの能力が低く、打ち負けやすいです。ロブの能力は低いです。リーチが長いので、リターンゲームに強いのも特徴です。

1 クロス→サービスライン付近で逆サイド→ネットへ

ストローク戦に見込みのないワルイージの場合、すばやくネットにつめられるかがポイント。サーブ（リターン）はクロスに返し、サービスライン付近では必ず相手の逆サイドへ。相手が拾いに行っているわずかな間にネットにたどり着こう。あとは立ち位置に注意して確実にボレーを打ち続け、高い弾道の球を待ってスマッシュだ。



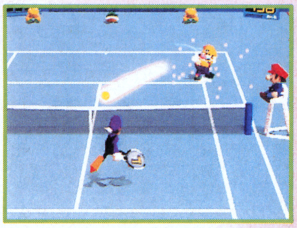
⬅ネットでの立ち位置は、相手の位置と球の飛んでくる角度を考えて決めるべし。



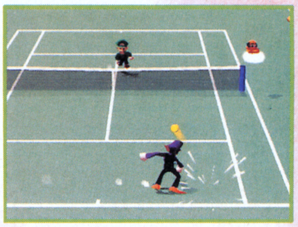
➡ネットにつめるまでに、あせってアウトになるようなショットを打たないこと。

2 ネットに近づく前にクロスにドロップショット

ネットに近づくときにクロスに打つのは鉄則だが、このときドロップショットを使うと、相手は前進して拾うことになる。すると相手がクロスに返してくる確率が高く、コースが限定しやすい。さらに、ネットに到着したあとに逆サイドにボレーが決まりやすくなるのだ。ただし、こちらがネットに引っかけてしまう確率も高いので注意。



⬅短期決戦で一気に決めたいときは有効。ただし、パワー型が相手だとあまり使えない。



➡相手が前進していれば、ストレートに打っても相手のショットがアウトになりやすい。

能力表の見方 その①

全部で5段階の評価でAが最高でEが最低です。スピンがスライスとトップスピン、リーチがフォアとバックをあわせて評価しているように、一部の能力は総合評価です。また、この能力は編集部が調べたものですが、前号と著しく違っているものに関しては、こちらが正しいです。



使いやすさNo.1のスターキャラ
ピーチ

能力表

●移動速度…C●リーチ…C
●高さ…C●ショット…D
●スピン…B●ボレー…C
●ボレーのリーチ…C
●コントロール…A
●ロブ…C●サーブ…D

基本攻略

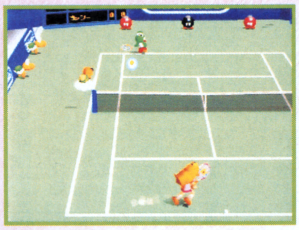
ショットが速くなったが、アウトにはなりにくいという利点を持つピーチ。移動速度も速くなっており、しかも横滑りしにくいので使いやすさがUPしている。ただし、同じスターキャラのパワー型にはやはり力負けしてしまう。ストローク戦より、ネットにすばやくつめて戦うほうがいいだろう。

達人のナイス!アドバイス

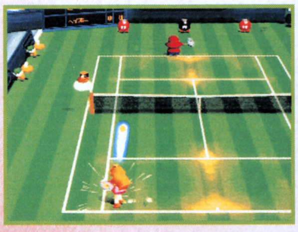
アングル（角度）をつけたショットが得意なので、ときには1回押しトップスピンでショートクロスを狙うと吉。アウトにならないように、十分に高さのある球のときに狙うようにしましょう。ロブの能力は低いです。

1 サイドに釘づけにしてから逆サイドのコーナーへ

コーナーを狙うのに最適なピーチだけに、相手を走らせてスペースを作る戦い方が有効。サービスライン付近でサイドラインぎりぎりに左右交互に打ち続け、相手の球が浮いたところをスマッシュで決めよう。コースの狙い方は前で紹介したように弱トップスピンで。ただし、押し込まれた状態で打っても効果がないので注意しよう。



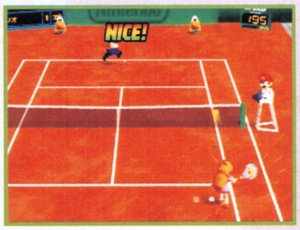
⬅一打ごとにセンターに戻るようにすれば、抜かれる心配はほとんどない。



➡ラリー中は二度押しのスライスを。チャンスになって初めて弱トップスピンを打て。

2 コーナーに来たサーブはクロスに返すべし

ピーチならパワー型が相手でも球が拾えないことはほとんどないが、コーナーぎりぎりを狙った高速サーブは要注意。これをストレートに返すと中途はんぱな位置にゆるめの球が返ってしまい、相手がため打ちをする絶好の球になってしまうぞ。パワー型のため打ちショットを取るのは困難。必ずクロスに返すようにしよう。



⬅レシーブをミスすると試合の主導権を握られ、コーナーを狙う前に決められてしまう。



➡クロスに打つのは、3Dスティックを倒すタイミングが難しい。すばやく操作しよう。



ピーチよりは全体的に男性的!?
デイジー

能力表

●移動速度…C●リーチ…B
●高さ…B●ショット…D
●スピン…C●ボレー…D
●ボレーのリーチ…D
●コントロール…B
●ロブ…B●サーブ…D

基本攻略

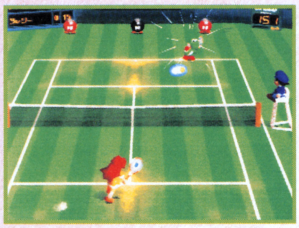
リーチがやや長く、ボレーのスピードがやや落ち、スライスがわずかに曲がるのが、ピーチとの違い。ピーチよりコントロールが悪いので、スライスが遠くまで飛び、かつアウトになりやすい（あくまでもピーチにくらべて）。サービスライン付近まで前に出て打つときは、なるべくクロスに打つようにする。

達人のナイス!アドバイス

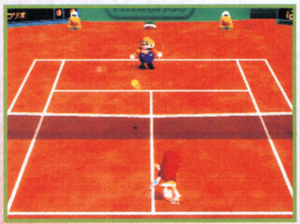
ピーチよりはリーチが長いです。戦い方はピーチ同様1回押しトップスピンで、ショートクロスを狙いましょう。

1 積極的にネットに出てスマッシュだ!!

ピーチとデイジーのもうひとつの大きな違いは、リーチの長さ。デイジーはかなり広範囲をカバーすることができ、高い球にも強いので、スマッシュに結びつけやすい。ドロップボレーで角度をつけて、浮いた球を呼び込もう。ストレートでもクロスでも、相手のいないサイドを狙えば高い確率で決められるぞ。



⬅左右に打ち分けつつ、浮いた球を待ち続けよう。スライスで打ち合うほうが◎。



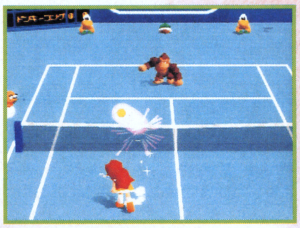
➡ネットに近づくときはひたすらクロスに。アウトにならないように気をつけるのだ。

2 ストローク戦でもネットへの意識を忘れずに

ストローク戦が続く場合（押し込まれている場合）でも、常にネットに出る意識を忘れずに。強スライスでつなぎ、有利な状態になったら、弱トップスピンでアングルショットを打って、相手を振り回し、ネットでチャンスボールを待とう。あくまでも打ち合いはネットに出るための準備段階。まともに打ち合いにつきあわないこと。



⬅ため打ちショットを打たれると拾うのは困難だし、拾えても打ち返せない可能性大。



➡ストローク戦で決めようとは思わず、積極的にスマッシュを狙っていこう。

能力表の見方 その②

各能力は基本的にその能力の高さを表します。ショットに関しては速さを表しますが、ロブに関してのみいかに深い位置まで届くかを表します。つまりこの能力が高いキャラほど、ロブの頂点（相手がスマッシュを打てる地点）がベースラインに近くなります。



子どもだから
ちょっと使いにくいでちゅ

ベビィマリオ

能力表

●移動速度…A●リーチ…E
●高さ…E●ショット…B
●スピン…B●ボレー…C
●ボレーのリーチ…D
●コントロール…B
●ロブ…C●サーブ…B

基本攻略

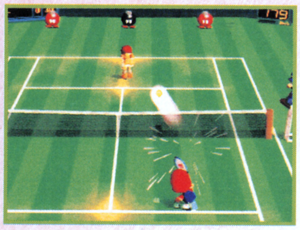
スピード型ながら、サーブ・ショットの強さはかなりのもの。スライスが曲がりにくい反面、フラットに威力がある。リーチ、高さに対する守備範囲は全キャラ中最低だが、移動速度の速さでなんとかカバーできるだろう。ただしスターキャラでは扱いにくくなっている。基本はフラットでのストローク戦だが…。

達人のナイス！アドバイス

背が高くないため、スマッシュ体勢に入りやすいです。ロブの能力が高めです。

1 フラットを打つときはあくまでも慎重に

身長が低いせいで、ほかのキャラにくらべてフラットで打つとスマッシュになりやすい。たしかにショットの威力は増すが、スターキャラだとベースラインをオーバーするか、ネットにかけやすい。普通に打ち合っているつもりでも、ミスショット連発になってしまうのだ。移動速度の速さを利用し、なるべく高い地点で打つように。



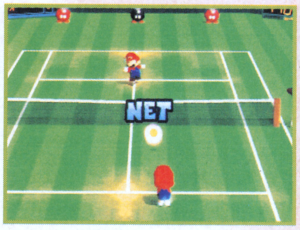
➡なんでもかんでもスマッシュになってしまう。フラットで打つときは注意。



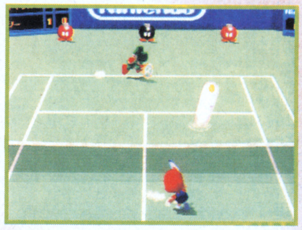
➡中途はんぱなスマッシュになりそうなときは、スライスやトップスピンでしのいでも。

2 「最強」相手にはネットでスマッシュ！

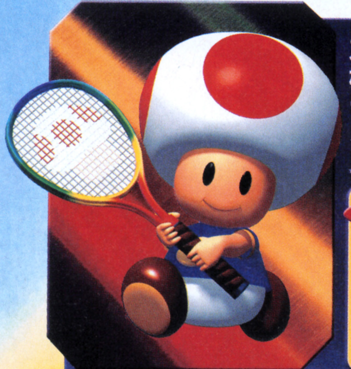
対戦や相手が弱い場合はストローク戦でも十分勝てるが、強い相手の場合はネットに出る作戦が有効だ。ボレーは強くないが、ストローク時同様、やはりフラットでのボレーが普通のキャラにくらべてスマッシュになりやすい。ネット際ではさほどアウトになったりしないので、思う存分スマッシュを打ち込もう。



➡ネットぎわでスマッシュを打つと、ネットに引っかける確率は低い。



➡スマッシュ自体のスピードは速い。十分きめられる威力だぞ。



ストロークとネットプレイを
相手によって使い分けろ！

キノピオ

能力表

●移動速度…B●リーチ…D
●高さ…D●ショット…E
●スピン…B●ボレー…D
●ボレーのリーチ…D
●コントロール…A
●ロブ…B●サーブ…E

基本攻略

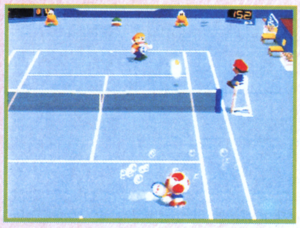
移動速度が速いキノピオは、スターキャラになってもやはりストローク戦向き。ショットもスマッシュも速くなっているが、やはりネットプレイはツライ。背が低くリーチも短いので、簡単に抜かれてしまうからだ。ネット近くまで前進したときは、いったん下がるようにしたほうがいいだろう。

達人のナイス！アドバイス

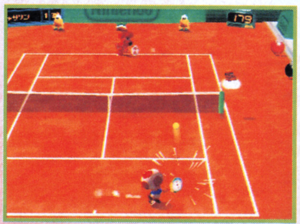
ロブの能力が高めです。また、思った以上にボールが曲がります。したがってテレサ&パタパタのようにショット時のフォア、バックの使い分けが重要になります。

1 スライスでコーナーを狙い続けろ!!

ストローク戦ではやはりスライスを使うのがベスト。スライスは少しだが曲がるので、それも利用しながら戦うと決まりやすいだろう。さらに、相手のバック側のコーナーを狙うようにすれば文句なし。決まる確率はさらに高くなるぞ。押されているときでなければ球が浮く危険性も低いので、トップスピンもおりまぜて使うこと。



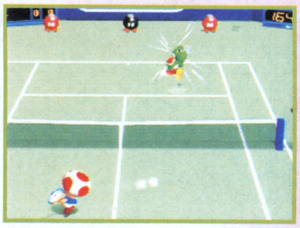
➡コーナーを狙ったスライスは、逃げるように曲がるのでやはり拾われにくい。



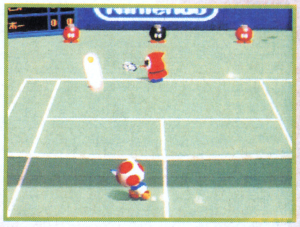
➡立ち位置は、ベースラインより少し前ぐらいで。ここならネットにもすぐ近寄れる。

2 チャンスと見たらスマッシュでトドメ！

ショットが速くなったといっても、ストローク戦で決めるのは難しい。やはり最後はネットに出てスマッシュを打たないとキビしいところだ。ただし、抜かれやすいのでネットに張りついてのプレイは厳禁。背が低いぶんスマッシュになりやすいので、ゆるい球だったら前進しながらフラットで打とう。スマッシュになるぞ。



➡相手がスピード型ならショットはそれほど速くないから、ネットから下がるのも簡単。



➡スマッシュはもちろんコーナーぎりぎりへ。片方のサイドに引きつけてたたき込め！

スマッシュとフラットの関係

フラットを打つつもりでも、ある程度以上の高さの球を打つとスマッシュになってしまう。このスマッシュの速さは能力表の「ショット」の能力はまったく関係ない。「サーブ」の能力と同じなので注意しよう。ま、ほとんどのキャラが同じだけどね。



非力さを補うのは積極性か？

ヨッシー

能力表

●移動速度…A●リーチ…D
●高さ…D●ショット…D
●スピン…C●ボレー…D
●ボレー…E
●コントロール…B
●ロブ…A●サーブ…E

基本攻略

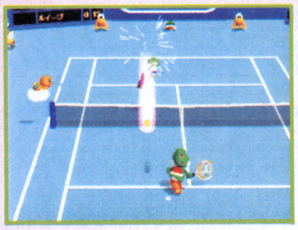
ヨッシーはショットの能力がかなり弱め。ストロークの打ち合いで主導権を握られると、なかなか盛り返すことができない。サービスゲームですら攻めに出ることは難しいが、ショットの角度がつきやすいので、ロブや角度をつけたショットで、相手を揺さぶることが重要になってくる。

達人のナイス！アドバイス

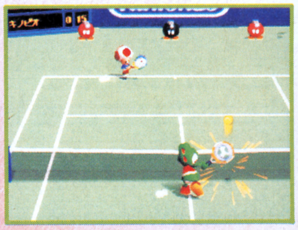
とにかく足が速いので、クレーコートで本領発揮します。

1 対COM相手ではむりやりネットに出ろ！

ヨッシーのとりえとしては、ロブが深いところまで届くことが挙げられる。対人戦では覚えておいていい話だが、対COMの「最強」相手だと必ずスマッシュされる程度で、そのスマッシュを打ち返せるほどのボレーのリーチがないので使えない。ベースラインより前で球を左右に散らしながらスキを狙い、ネットに出るしか手はないだろう。



➡せっかくロブを上げても追いつかれてしまう。スマッシュを打ち返すのはツライ。



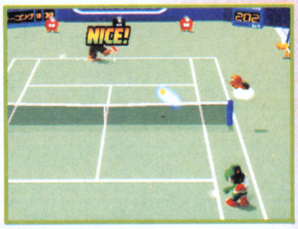
➡ボレーの角度はつきやすいので、ムリヤリ前に出よう。かなり強引だけど。

2 リターンはあまり前に出ないこと

スピード型全体のメリットとしては、スターキャラ相手でもさほどサービスエースを獲られないこと。ただ、どうしても非力なキャラなので、せっかく追いついても小飛球になったりネットを越えなかったりすることもある。ヨッシーの場合トップスピンだとかなりの確率で浮いてしまうので、リターンはなるべくスライス二度押しで。



➡浮いてしまうと相手のチャンスボールに。これじゃ意味がないよね。



➡強スライスなら深い球が相手に返せる。フラットだとミスしがちなので注意。



こじんまりと三拍子そろったキャラ

キャサリン

能力表

●移動速度…A●リーチ…E
●高さ…D●ショット…C
●スピン…C●ボレー…D
●ボレーのリーチ…D
●コントロール…C
●ロブ…B●サーブ…C

基本攻略

サーブやショットの強さにかなりの能力を持つ。ボレーも含めリーチが短いのが難点だが、自慢の足でカバーできるだろう。ただし、スターキャラではサーブが入りにくく、また、ほかのスピード型のキャラにくらべてショットもアウトになりやすいので注意。基本はベースラインでの打ち合いか。

達人のナイス！アドバイス

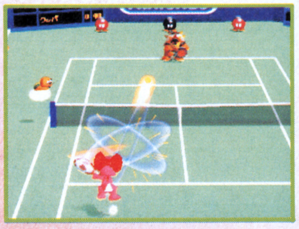
ヨッシーと同じです。とにかく足が速いので、クレーでも拾いまくれるでしょう。

1 ネットに出るときのタイミングに注意

スピード型に共通した悩みだが、対人戦などでは、ストロークではなかなかポイントが獲れない。したがってどうしてもネットに出るしかないのだが、ボレーの速度が遅く、しかもリーチも短いので出るタイミングに注意しないと決められない。なるべくタメ打ちか、または強スライスで打ったあとで前に出よう。



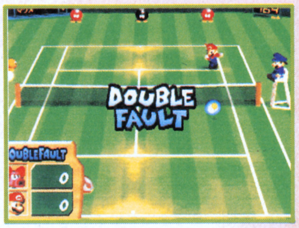
➡移動速度が速いので、いいショットを打ったと確認してからでもネットに間に合う。



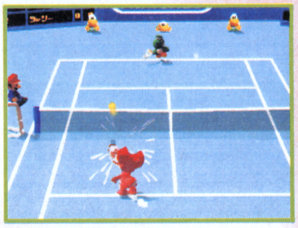
➡出球はなるべくため打ちで。スライスの場合は、一発で決めるのが難しくなる。

2 サーブ&スマッシュの入りにくさに注意

マリオと双璧をなすほどに、スターキャラになるとサーブが入りにくい。フラットはもちろん、スライスやトップスピンでも、コースによっては入らなかったりするのだ。この入りにくさはスマッシュも同様で、打点に気をつけないとオーバーするぞ。ただし見た目のわりに背が高いので、フラットがスマッシュになることはまずない。



➡左ギリギリだとスライスが、右ギリギリだとトップスピンが入りにくい。



➡フラットはほとんどスマッシュにならない。これはヨッシーも同じ。

体重移動とショットの強さ

体重移動、つまりいったん下がっておいてから前に出ながら打つとショットが速くなるのは、前号でも紹介したとおり。ただ、スターキャラの場合かなりの確率でネットに引っかけたり、アウトになってしまうのだ。タメて打ったほうがいいかも。



スターキャラでは最強の座間違いなし!?
ドンキーコング

能力表

●移動速度…E●リーチ…A
●高さ…A●ショット…A
●スピン…E●ボレー…E
●ボレーのリーチ…E
●コントロール…E
●ロブ…A●サーブ…B

基本攻略

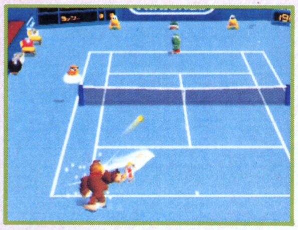
強いとされるパワー型のなかでももっとも使いやすいキャラ。反応・移動速度とも遅いが、リーチが長いため十分コートを広くカバーできる。上への球の強さも最強なので、ロブで抜かれることもほとんどないだろう。サーブの威力、入りやすさとも驚異的なので、コースを狙えるように十分練習しよう。

達人のナイス! アドバイス

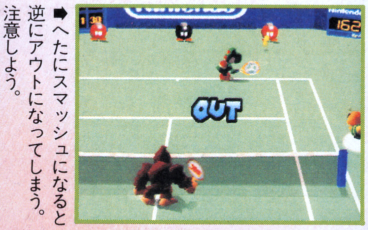
反転移動が遅いので、ボールを見極めてから動くようにしてください。サーブスピードは、クッパ、ワリオに劣りますが、高い打点で打つため、このふたりでは、フォルトになってしまうコースに打つことができます。そのため、もっともサービスエースが獲りやすいキャラクターです。

1 バックハンドのフラットは勝利の輝き

パワー型の中でもオールラウンドの能力を誇るドンキーだが、意外なきめショットとして、バックハンドのフラットのクロスが挙げられる。相手のバックに球が行く計算になるし、特にためて打った場合など、フォアよりも効果的なショットが打てるのだ。対COM戦の場合などは最強相手でも十分に効果があるショットだ。



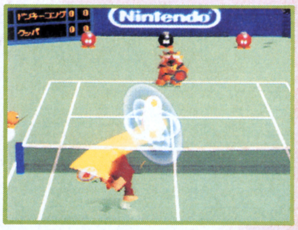
➡「最強」のCOM相手ですら十分に通用するショット。何度か続ければ決まるぞ。



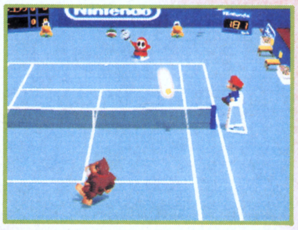
➡へたにスマッシュになると逆にアウトになってしまう。注意しよう。

2 逆方向への移動をしのぐ方法とは

最大の欠点はいったん動いた方向と逆に動く（戻る）のがかなり遅いということだが、これは、先読みして動きすぎなければ大丈夫。速い球の着地点への移動→ため打ち、というのをあまり意識せず、打球の方向を確認してから動くようにしよう。ためずにフラットを普通に打っても十分エースが獲れる強さだぞ。



➡ためればめちゃめちゃスゴイショットが打てるけど、チャンスボール限定で使おう。



➡センターに自動的に戻ろうとするのも考えもの。よく相手の球を確認してからだ。



バックハンドは短いがサーブでそれをカバー
クッパ

能力表

●移動速度…E●リーチ…A
●高さ…B●ショット…A
●スピン…E●ボレー…E
●ボレーのリーチ…E
●コントロール…E
●ロブ…A●サーブ…A

基本攻略

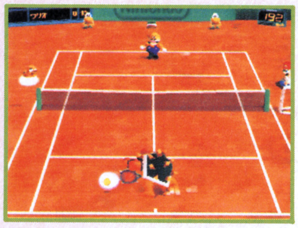
サーブスピードはナンバーワン。ショットもまんべんなく強く、打ち合いではかなり有利に働くだろう。しかし、ショットがアウトになりやすいので、調子に乗ってため過ぎるとオーバーしてしまうぞ。また、フォアの長さにくらべ、バックハンドのリーチが極端に短いので、立ち位置などには注意すること。

達人のナイス! アドバイス

サーブスピードとストロークのパワーでは最強です。ため打ちのショットで押していき、グランドスマッシュを狙うのが必勝パターンです。二度押しトップスピンの弾道がほかのキャラより高く上がってから落ちてくるので、ネットに近い位置で打ってもネットにかけたりアウトになったりしにくいです。

1 空振りの原因はお腹のコウラに問題が?

コウラのお腹がジャマをするのか、体の正面および体のすぐ近くのバック側の球を空振りすることが多い。また、パワー型に共通する特徴として、構えた方向と逆のサイドに来たときに自動的に振り向いてくれないことにも注意が必要だ。スターキャラになると滑りやすさも増加するので、行きすぎてしまわないように。



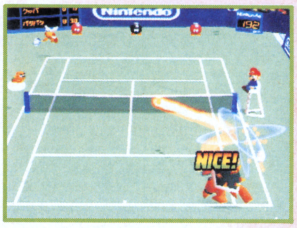
➡とくに向こう側だと行きすぎてしまう傾向にある。注意しよう。



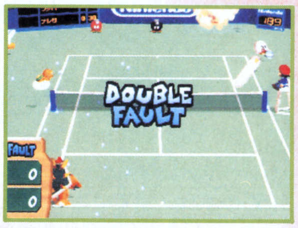
➡ためている間に行きすぎることも。危ないな、と思ったらすばやくⓏで。

2 サーブがメインウェポンとにかく覚えろ

パワー型のメインの武器はなんといってもサーブ。スターキャラの場合はなおさらで、サーブがうまくなればほとんどの相手に勝てるだろう。狙い方の基本は相手のバック側。サーブの立ち位置を変えるのも重要だが、それより相手のリターンの立ち位置に注目しよう。どちらかに移動しすぎているようなら、あいているほうをつくこと。



➡スライスは曲がらないわりに入りにくいので、セカンドはトップスピンで。



➡フラットの場合は、3Dスティックを倒しすぎると入らない。微妙な感じをつかめ。

テニスクラブでマリテニ64①

なんとなんと、ほんものの（!）テニスクラブで、『マリテニ』がプレイできる！　次の7か所で『マリオテニス64』を楽しむことができるのだ。くわしい期間やプレイ条件は各テニスクラブに問い合わせてね。ショートテニスのスクールやマリオラケットの販売もしているぞ。



ネット際で輝く
くせものプレイヤー！

パタパタ

能力表

●移動速度…C ●リーチ…D
●高さ…特殊 ●ショット…E
●スピン…A ●ボレー…B
●ボレーのリーチ…C
●コントロール…A
●ロブ…特A ●サーブ…C

基本攻略

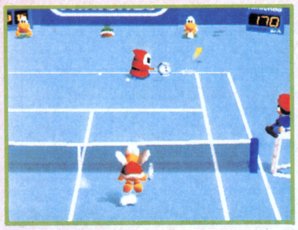
もともとボレーやスマッシュが速いという特徴のキャラだが、移動速度も速くなり、さらにネットプレイ向きのキャラになっている。スライスの曲がりも健在だが、ショットは速くなってもたかがしれてるので、ストローク戦は相変わらずキビしい。ショットがやや入りづらくなっているので注意。

達人のナイス！アドバイス

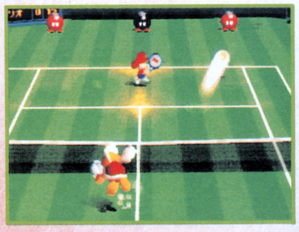
スピンが強力なので、ボールが外に逃げていくように、フォアハンド、バックハンドを使い分けてください。(クロス方向へスライスを打つならバックハンドで打つ)。ためてるときでも動きが速いので、ためながら前進することで、非常に強力なショットを打つこともできます。

1 ネットプレイであえてスライスを使え！

ネットプレイではスマッシュを狙ってフラットばかり使いがちだが、少し下がって二度押しのスライスやトップスピンを使うのも有効。特にこのパタパタはショットが速くなっているし、ヨレヨレのボレーで返すよりは決まる確率は高いのだ。スマッシュできる球を待ってボレーを続けるよりは、スピーディに試合を進められるぞ。



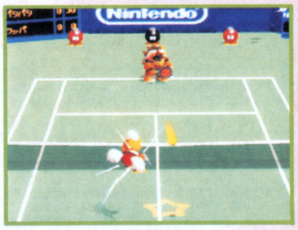
⬅スライスの曲がりも利用できるので、スマッシュでなくても決まる確率は高い。



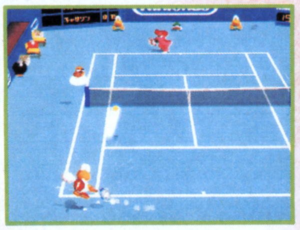
➡もちろん、チャンスがあったらスマッシュを積極的に狙ったほうがいい。

2 サイドラインを越えないように気をつけろ！

テレサ同様、パタパタはスライスが異様なほど曲がる。サイドラインぎりぎりの位置からストレートにスライスを打つと、曲がりすぎてサイドラインの外に飛んでいってしまうことがあるのだ。これはスマッシュでも言えることで、ショットが速くなっているだけに角度をつけすぎると、スライスでなくてもアウトになることがあるぞ。



⬅特にため打ちは要注意。アウトになる確率がぐんと上がってしまうのだ。



➡スライスがどちらに曲がるか、バックなのかフォアなのか判断して打つことが重要だ。



リーチは短くても
ネットプレイはピカイチ

テレサ

能力表

●移動速度…C ●リーチ…C
●高さ…特殊 ●ショット…E
●スピン…A ●ボレー…A
●ボレーのリーチ…C
●コントロール…A
●ロブ…特A ●サーブ…E

基本攻略

パタパタと似た特徴を持ったテレサだが、こちらのほうがショットが入りづらく、リーチも短い。ネットでのショットはさらに急角度に飛ぶようになっており、やはりネットプレイ向きだが、抜かれないように反射神経が重要となるぞ。なお、力負けするので、特にパワー型相手ではストローク戦はひかえること。

達人のナイス！アドバイス

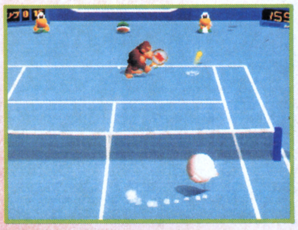
パタパタと同じです。また、サーブに関しては少し下がった位置からリターンするのが有効です。後方から助走しながらリターンすると、体重移動により強力なショットを打てますが、テレサ、パタパタだと、ためを併用できるのでさらに強力に打てます。ただしコースを読み間違えると空振りするので注意。

1 スライスでスキを作ってネットにつめろ！

移動速度も多少速くなっているが、それよりも重要なのはショットも入りづらくなっている点。サービスライン付近から前だと、ほとんどのショットがアウトになってしまうのだ。ネットに出れば強いので、アウトにならずに前進できるかがポイントとなるぞ。スライスで左右に揺さぶりをかけて、スキを見て一気に出るといいだろう。



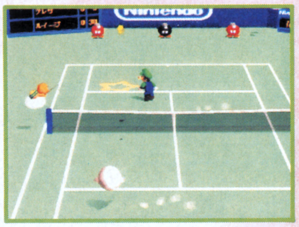
⬅オーバーすることの注意だけじゃなく、サイドラインにも気を配って打つように。



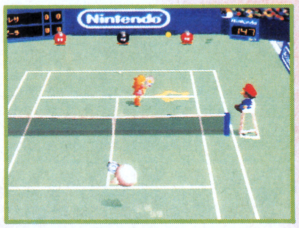
➡ボレーはドロップボレーを使う必要はない。十分決められる速さだ。

2 ネットに出られたら必殺のロブだ

テレサのロブは、高い弾道を描いてもかなり速いスピードで落下する。相手がネットに出て張りついている場合、このロブを使うと相手はまず追いつけないぞ。ワルイージやルイージなど、ネットに出られるとやっかいな相手に使ってみよう。なお、この戦法は似た能力のパタパタでも使えるし、とくにダブルスで有効なのだ。



⬅高い弾道でベースライン近くまで飛んでいって、しかも落下が速い。強力な武器だ。



➡ロブはムリにコーナーを狙わなくても、とりあえず打っておけばOK。

テニスクラブでマリテニ64②

●VIPインドアスポーツクラブ（江東区扇橋 1-21-25　03-3649-2141）●TOPインドアステージ（江東区亀戸 6-31-1　03-3636-3990）
●セサミテニススクール向島（墨田区東向島 3-13-10　03-3610-3601）●緑が丘テニスガーデン（三鷹市北野 4-1-25　03-3307-2101）



スターキャラになって能力番付はややダウン

ドンキーコングJr.

能力表

- ●移動速度…D●リーチ…A
- ●高さ…B●ショット…B
- ●スピン…E●ボレー…D
- ●ボレーのリーチ…D
- ●コントロール…E
- ●ロブ…D●サーブ…B

基本攻略

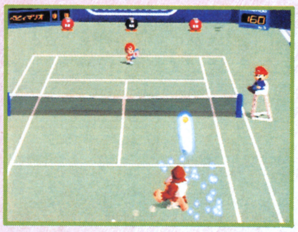
全体的にバランスのとれた能力ながら、スターキャラだと、ほかのキャラの移動能力が上がったほどのショットの強さの上昇がなく、結果パワー型の中で、唯一決め手を欠くキャラになった。とはいえ、リーチは長く、足も速いので、打ち合いで負けることはまずない。打ち合いからチャンスを待つパターンで。

達人のナイス! アドバイス

特にこれといってありません。使用する人、がんばってください（笑）。

1 スライスがイイ感じで使えるぞ

身長の関係なのか、通常のキャラよりもスライスがよく伸び、かつ速い。深めのスライスで相手をベースラインにくぎづけにして、チャンスになったらネットに出るなり、ドンキー同様、強力なフラットのバックハンドのクロスを打つなりして相手をしとめよう。仕掛けに失敗したらまたうしろに戻って、スライスの打ち合いで様子見を。



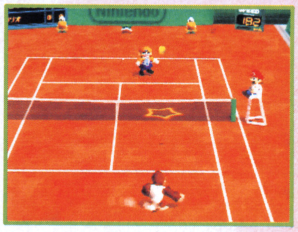
⬅普通の打ち合いでエースを獲るほどの威力はない。つなぎときめのメリハリを。



➡前に出て高めの球をひっぱたく！ 強すぎてオーバーしないように。

2 それにくらべてトップスピンは×

身長が低いわりにフラットがスマッシュになりにくく、かつトップスピンも中途はんぱに弾むという欠点を持つ。ほかのパワー型にくらべてショットが弱いので、トップスピンのストロークは相手に攻められるもとになるぞ。また、トップスピンは相手のショットに押されると、弱いロブになりやすい。つなぎはスライスで。



⬅パワー型同士の打ち合いだとどうしても不利になる。トップスピンは×。



➡中途はんぱに浮くと、思いっきりたたかれる。フラットのほうがまだいい。



バックとフォアのリーチの差を忘れずに

ヘイホー

能力表

- ●移動速度…B●リーチ…E
- ●高さ…C●ショット…D
- ●スピン…C●ボレー…D
- ●ボレーのリーチ…E
- ●コントロール…C
- ●ロブ…A●サーブ…D

基本攻略

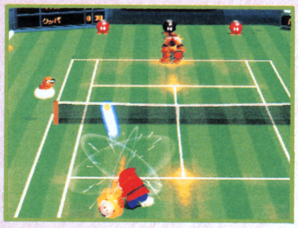
足が速くなったおかげで多少使い勝手はよくなっている。ただし、バックが短くフォアが長い極端なリーチは相変わらず。使うときはバック側に強力なショットを打たれないように常に注意が必要となるぞ。ネットプレイは、バック側を狙われると反応できない可能性が高いので厳禁。

達人のナイス! アドバイス

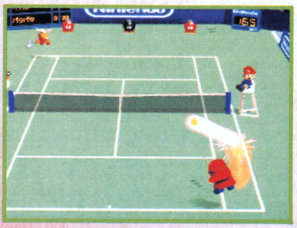
ロブの能力が高めです。球がけっこう曲がったり、足が速かったりするなど、ある程度クセがあります。

1 ストローク戦の基本 スペースを作って攻めろ!

足も速くなったヘイホーの持ち味は、やはりストローク戦で生きる。ベースラインよりやや前に立って、曲がるスライスを使っていねいにコーナーを突き、相手を揺さぶってスペースを作っていこう。スペースができたら、速いトップスピンで決める。曲がりが利用できるので、スライスをひたすら使い続けるのも◎。



⬅ロブが来てもネットに出てスマッシュを打つより、ためうちでコースをつくほうが○。



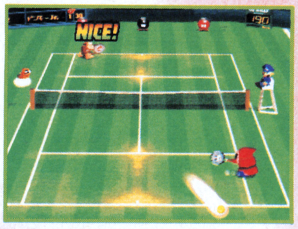
➡サーブ時はコーナーいっぱいに打って、逆サイドにスライスというパターンが有効。

2 リターンの立ち位置はリーチに合わせて調整

ヘイホーはバックとフォアのリーチの長さがかなり違う。足が速くなったといってもパワー型のサーブなどに対しては、ほかのキャラではベストの位置でかまえていても、触れることさえできないことも。ヘイホーはほかのキャラよりもやや左寄りにかまえるのがベスト。後は集中して、反射神経にかけよう。



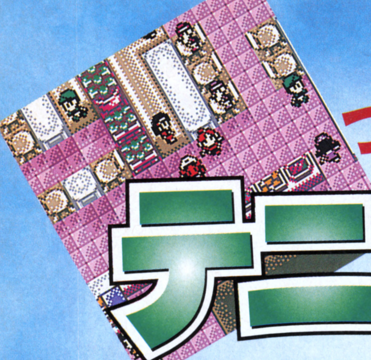
⬅バック側に速いサーブを打たれてしまうと、打ち返すのはかなり難しい。



➡反応したとしても、ヘイホーは横滑りが激しい。ボタンを押すタイミングも重要だ。

テニスクラブでマリテニ64③

●三恵インドアテニススクール（北区赤羽南2-4-14　03-3903-9090）●グリーンエイトテニスクラブ（世田谷区上用賀3-6-16　07-3700-8381）●セサミテニススクール東久留米（東久留米市氷川台1-3-12　0424-72-1191）



ついに見えた！これがGB版だ
テニスGBカラー（仮）



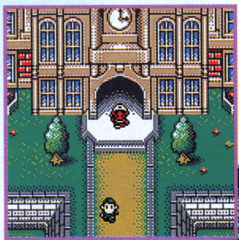


一部ですでにウワサされていた、GB版『テニス』。そのくわしい内容が、ついに明らかになったぞ。

GB	テニスGBカラー（仮）	11月1日発売
	●任天堂●ETC●容量未定	¥3,800

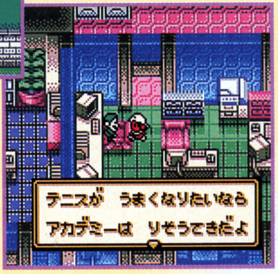
1.キャラを育てて友だちと勝負!?GB版はひと味違うぞ

このGB版では、通常のテニスを楽しむだけでなく、登場するオリジナルキャラの育成を楽しむことができるのだ。このストーリーモードでは、テニスアカデミーを舞台に、練習したり、試合をしたり、イベントをこなすなどして、主人公を成長させていくことになるぞ。好みの選手に育てよう。



⬅ロイヤル・テニスアカデミーという学校が舞台。ここでキャラを育てるわけだ。

⬇育成要素の強いRPG。テニスをすれば経験値がたまり、キャラが成長していくぞ。



◆◆◆モードはいろいろ！対戦も可◆◆◆

キャラを育てていくストーリーモード以外にも、楽しいモードがいっぱい。エキシビションでテニスだけを楽しむこともできるのだ。また、通信ケーブルを使えば、ストーリーモードで育てたプレイヤーで、友だちと対戦することも可能だぞ。

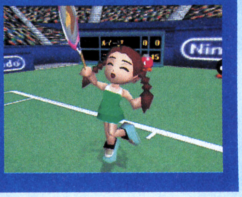
主人公は男女ひとりずつ

●アレックス



TVゲームのテニスでは負け知らずで、実際にテニスを始めた男の子。パートナーは力じまんのハリー。

●ニーナ



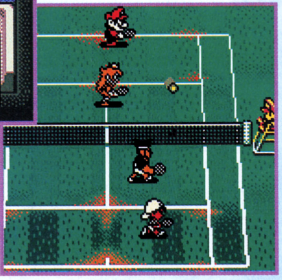
スポーツ大好き一家の娘で、母親のすすめでテニスを始めることに。パートナーはケイト。おじょうさまだ。

2.N64版とリンクしておもしろさ64倍!!

この『テニスGBカラー』は、N64版とリンクさせることを前提に作られたソフト。GBパックを使うことで、GB版で育てたキャラを『マリオテニス64』の試合に出場させることができるのだ。なお、『マリオテニス64』で試合をさせても、GBキャラの能力を上げることが可能だぞ。また、いままでの通信とは違い、『マリオテニス64』のキャラをGB版にもってきてプレイすることもできるのだ。リンクさせていろいろ楽しんじゃおう。

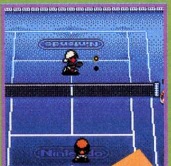


⬅育て方しだいで、キャラの能力は変化する。ここでしっかり能力を高めておいて、実力者ぞろいのN64版の大会になぐり込みをかけるのだ！



➡GB版で育てたキャラと、そのパートナーがマリオ・ピーチペアに挑戦。キャラの能力はアカデミーで十分に上げておいたかな？

GBカラー



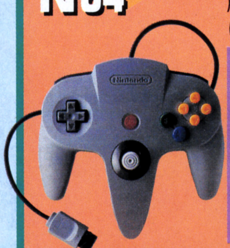


⬅まず、GB版のストーリーモードでキャラを育成。練習を重ね、能力を上げる。

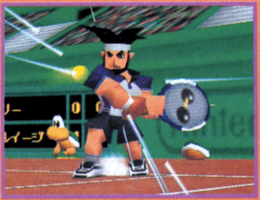
通信でデータを交換



N64

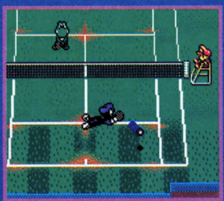


⬇キャラがポリゴンになってN64版の大会に出場。もちろん、能力はGB版での練習次第なのだ。



操作はN64版とまったく同じ

Ⓐ・Ⓑボタンと方向操作キー（3Dスティック）しか使わず、簡単だと好評だった操作システムはGB版でも健在。簡単な操作で、軽快な試合をくり広げることができるのだ。N64版で操作になれている人なら、GB版でいきなりスーパープレイも夢じゃない!?



⬆とびついて球を拾うプレイは、GB版でも可能だ。



⬅サーブのタイミングが重要なのもN64版と同じ。ナイスが出せるかな？

戦いすんで日が暮れて①
キャメロットさんとの対戦でビックリしたのが、パワー型を使う人がいらっしゃらないこと。やっぱり開発の段階でよく使っていたキャラを使われる方が多いようで、ぼくたちのように、とりあえず「勝てる」キャラを選ぶなんてヒキョウなことはしないみたい。見習わないと。



いよいよクライマックス

マリテニ極道（きわめみち）

なんでいきなりジンギスカン屋の写真が!?　それは読んでお楽しみ、ということで、ついに『マリテニ』最強プレイヤーと対決です。

コツを知れば百戦危うからず　まずは、ヒケツをゲット！

カビラ弟（以下弟）：来たー！　来た来た来たー！　兄い、8月号でキャメロットさんの高橋社長ご兄弟を破って以来、ずーっとこのときを待っていたんだよぅ。

カビラ兄（以下兄）：しかし弟よ、今度は**キャメロット最強との対決**、簡単にはいかないぞ。まずは勝つヒケツを手に入れよう。

◇　◇　◇

達人の教えるプレイのコツ

ダブルスでは前衛はつねにちょっとネットから下がること。ボレースピートを上げる効果もあるし、ロブにも対応できる。



兄：対戦の前にいろいろうかがいたいと思います。まず、会社で人気のあるキャラとか、**強いとされているキャラ**はいるのですか？

進藤氏：別にこれというキャラはいませんね。強さというより開発のときから同じキャラを使い続けることが多いんですよ。

青木氏：そう、強さということは、あんまり考えたことはなかったですね。また、スターキャラに関してもあまり使わないですね。

弟：スターキャラになった場合、どんな能力が上がるのですか？

小寺氏（以下敬称略）：**移動速度、サーブ・ショットの速度ですね。**たとえば滑りやすさを表す慣性のパラメータとかもあるのですが、これはスターになっても変わりません。滑りやすさが違うと感じたとすれば、それは移動速度が上がったせいですね。

兄：バックとフォアでは、ショットの角度のつき方が違う感じがしますが？

高松氏（以下敬称略）：いやそんなことはありません。**バック、フォア、順クロス、逆クロスでもキャラによって一定**です。また、球を打つ場所と体からの距離も、ショットの強さには影響がありません。

弟：ショットを強く打つコツはなんですか？

高松：まず**ボレーに関しては体重移動**です。一度ネットから離れて前進してボレー、これ



お話をうかがった人

小寺春樹氏　開発部部長。キャメロットランクは最強。上達のコツは「ミスした原因をよく考えて、それを次回に生かすこと」。



高松　透氏　開発部課長。キャメロットランクは最強。上達のコツは「打点を意識すること。リングショットがいい練習になります」。



青木文秀氏　開発部課長。ワルイージの原案はこの人。キャメロットランクは並（笑）。上達のコツは「練習あるのみ」とか。



進藤　歩氏　企画部サブ・チーフ。キャメロットランクは並。上達のコツは「電撃を読んでください」。ありがとうございます（笑）。



ですね。ネットに張りついていてはダメです。

小寺：ボレーってためがきかないんですよ。つまり体重移動しか速い球を打つコツはありません。逆に**ショットに関してはため打ちが重要**になります。実は、キャラによってため時間が違うのです。

弟：最大までたまる時間が違うということ？

小寺：そうです。ただ、速くたまるキャラの場合、ためられる量の最大値、つまり**ため打ちの効果が低い**のです。遅いキャラのほうが最大値は高いですね。

高松：一般にパワー型のほうがための効果が遅くて大きいです。ただし、球種にも違いがあって、**スライスはあまりためても効果がありません**ね。

弟：コートの手前と奥では、サーブが入りやすいなどの修正がかかっているの？

小寺：いえ、まったく同条件です。ですから、どうしても手前の側がやりやすいですね。

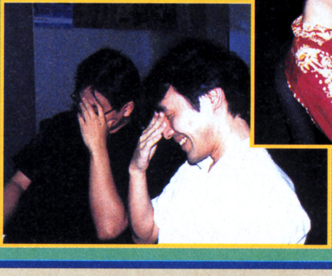
兄：これで、手の内はすべて見せていただきました（笑）。では、対戦とまいりましょう。

激烈バトル　実況レポート

まずは最初にカビラ兄弟と青木・進藤コンビが対戦。最初のカベとして立ちふさがったキャメロットチームを、シングルス・ダブルスともなんとか撃破。気をよくした兄弟は、ついに小寺・高松の達人コンビと対戦した！　ダブルスはあんまりなぁ、とぼやく達人コンビに対し、ダブルスは兄弟にとって死ぬほど練習した得意種目。1ゲームこそ落としたものの、堂々勝利をかざった。青ざめる達人コンビとキャメロット社のギャラリーに対し、さらにシングルスで追い討ち！　兄を破った小寺氏（ピーチ）と高松氏（マリオ）を破った弟（ドンキー）が決勝で戦い、なんと弟がフルセットの末勝利！　キャメロット公認（いまのところ）日本一になりました。と、いうことで、勝利者賞として、ジンギスカン屋（おいしい！）でごちそうになりました。

➡キャメロットがっかりの図その1。なんと進藤さんは自分でカラーリングしたマイコントローラでの参戦だったのだ。





⬅キャメロットがっかりの図その2。まさかの敗戦にちょっとぼーぜん。ということで、再戦の約束もしたのだ。

戦いすんで日が暮れて②　とくに驚いたのが、ピーチやワルイージの使い方のうまさ。とりあえずドンキーでガンガン攻めていっても、信じられないようなテクニックで返されてしまうのだ。同キャラでやったら絶対かなわないな、と実感させられました。ピーチなんか、全然使えないって思っていたのに…。

ACT

ドラえもん3 のび太の町SOS!

N64

●エポック社 ●発売中
●¥6,800 ●1～4人用
●128M ●B 振

エリア3の最初から、ボス戦＋ジャイアンの救出までをバッチリ攻略するぞ。

攻略ポイント
●たくさんの武器アイテムが登場するが、全部復活させる必要はない。特にステージ3では、しょうげきはピストルとすいあつじゅうがあればOK。こけおどしてなげだんもあればなおいいだろう。

エリア3：伝説のマジンの力で、ジャイアンを助け出せ!

エリア3に入るとカーはかせから、ガロックのとうに入るには伝説のマジン・ポセドの力が必要だと教えられる。まずだい2ちかとしのツーはかせの家に行こう。ツーはかせと話したら、まちの奥にある管理局にオールマイティパスで入り、局長のツネーオと話す。そこでしょうじきでんぱを使えば、ホシのかけら3つとマジンのもんしょうを動かすラジコンとを交換する約束ができるぞ。いざ、ジャイアンを助け出すために、まずはホシのかけらを探し出すのだ。



⬅ジャイアンがいるガロックのとうはバリアで守られている。破れるのはマジンだけだ。



⬅しょうじきでんぱでウソつきツネーオのウソを暴こう。

3つのホシのかけらはココにある!

リックスのみずうみ

ここで使うひみつ道具 ウォータークリーンシップ

リックスのみずうみは、始めは水が汚れていて、落ちるとダメージを受けてしまう。そこで、まずウォータークリーンシップを使って、水をきれいな状態にしよう。水に入れるようになったら、入って右側に向かいどんどん進めばホシのかけらが見つかるぞ。このみずうみは浅瀬なので、中に入っても移動できる。ホシのかけらは隠されているわけではなく、ただ地面においてあるだけなので、すぐに見つかるはずだ。コンペイトウのような白く光っているのがそれだぞ。また、ここにはワープホールがいくつかあり、そこからみずうみ上空に行くことができる。上空には宝箱があるけど、入っているのははかいふくのみ。ほかの場所でも入手できるアイテムなので、ここで無理をして取る必要はないぞ。



⬆見るからに汚い水で、入るとダメージを受けてしまう。



⬆きれいにしたら右のほうに移動しよう。光っているのがホシのかけらだ。

キラフのもりの山頂

ここで使うひみつ道具 たいふうはっせいき

キラフのもりは霧につつまれていて、視界がとてもせまい。そこで、まず入って画面右上のほうにある入り口から奥に入り、なかにいる怪物キラフを倒してしまおう。霧で見にくいが、離れたところからしょうげきはピストルで攻撃すればカンタンに倒せるぞ。キラフを倒したら、たいふうはっせいきを使って、霧を吹き飛ばしてしまおう。視界が晴れたら、花のジャンプ台を使ってがけの上へ。上がったら、池のさらに右側にある登り口から登っていこう。ひたすら登っていけば頂上にホシのかけらがのっている木が見つかるので、花のジャンプ台でジャンプして取ろう。登る途中、ときどき分かれ道があるが、とにかく上に登るほうへ進めばOKだ。ここでは敵が多いので、ライフを回復しながら進もう。



⬅ここから奥に入れば、霧を発生する怪物キラフがいるぞ。



⬆とにかく上に登る方向に進む。途中のハチの巣からは、敵が出てくるので注意。

キラフのもりのお城

ここで使うひみつ道具 タイムテレビ

キラフのもりの、ジャンプ台で登ったガケのそばにある池のほとりに、入り口がある。その入り口から奥に入ると古いお城があるのだ。お城に入ると、兄・ノビルを探しにやってきたレイナと会うことができるぞ。レイナと会ったら、タイムテレビを見ることになる。そのあと、だい1ちかとしに行き、もういちどレイナに会えばホシのかけらをもらえるぞ。



⬅池の奥側にある、この入り口から入れば古いお城に行けるぞ。



⬅レイナの兄・ノビルは、ナゾの仮面にとりつかれてしまったのだ！

⬇だい1ちかとしのレイナの家に行けば、ホシのかけらをもらえるぞ。



ナゾのまちの意味は？ このエリア3には、だい2ちかとしのほかにもうひとつドラゴニアせいじんのまちという、狂暴な宇宙人が住んでいるまちがある。ここは、ジャイアンを救出するまでは、あまりストーリーに関係してこない。入ることはできるが、アイテムをもらえるくらいであまり意味はないのだ。またあとで来よう。

ホシのかけらを集めたら、マジンを復活させ、ガロックのとうへ

ホシのかけらを3つ集めたら、だい2ちかとしに戻ろう。中央管理局のツネーオにホシのかけらをわたせば、マジンのもんしょうを操作するためのラジコンをもらえるぞ。このラジコンでマジンのもんしょうを手に入れれば、マジン・ポセドを復活させられるのだ。ポセドのうみでマジンを復活させ、ガロックのとうのバリアを破れば、ガロックのとうに入ることができる。ガロックのとうに潜入したら、いよいよボスのジャイコングとの戦闘だ。



⬅まずはツネーオにホシのかけらをわたすのだ。



⬅マジンのもんしょうをラジコンで取るのだ。

1 リックスのみずうみでマジンのもんしょう入手

ここで使うひみつ道具 スモールライト

ツネーオにホシのかけらをわたして、マジンのもんしょうを操作するラジコンをもらったら、リックスのみずうみに移動しよう。リックスのみずうみに入ったら、そのまま正面の奥側にまっすぐ移動する。ワープホールがある地面を通りすぎて、さらに奥に向かうと、行き止まりになる少し手前に、白い地面がある。その上で白く光っているしるしがあるので、そこに移動して、ラジコンを使うとマジンのもんしょうが現れるぞ。ただし、マジンのもんしょうは、そのままでは大きすぎて取れない。そこでスモールライトを使って、小さくしてしまえばOKだぞ。



⬅白く光るしるしを発見。ここでラジコンを使おう。

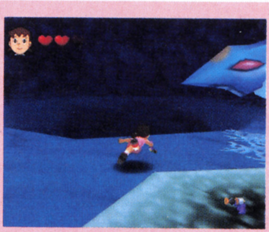


⬅もんしょうは、スモールライトで小さくしよう。

2 ポセドのうみでマジンを復活

ここで使うひみつ道具 エラチューブ、こころよびだしき、しんかいクリーム

リックスのみずうみでマジンのもんしょうを入手したら、ポセドのうみでマジンを復活させるのだ。エラチューブとしんかいクリームを使って中に入ったら、左手のほうにある、水竜が守っている穴から深海へ潜っていこう。穴の底の建物に入ったら、中の装置を武器で壊す。装置を壊したら穴から出て、今度は海の奥側にある、沈没した船の横にある穴から深海へ潜っていくのだ。この穴の底には、マジン・ポセドがいる。ポセドの前にある台の上でこころよびだしきを使いもんしょうを返せば、マジン・ポセドが復活。ガロックのとうのバリアを壊してくれるぞ。



⬅この穴から潜っていく。水竜はすいあつじゅうで倒すこともできるぞ。

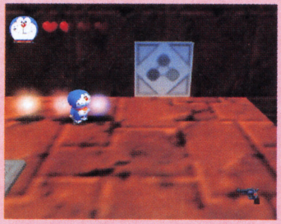


⬅こころよびだしきでマジンの心と会話。マジンにもんしょうを返してあげよう。

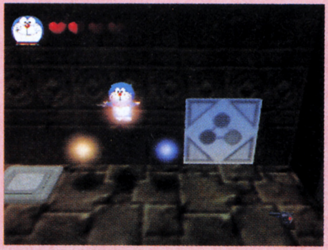
3 ガロックのとうへ侵入

ここで使うひみつ道具 特になし

マジンがガロックのとうのバリアを壊してくれれば、入れるようになる。ガロックのとうに入ったら、部屋の正面にある橋を登り、上にある石像の手をかいくぐって右に移動して、奥の入り口に入ろう。次の部屋では、上下する床をわたって、右側の上の通路に降りる。そのまま画面奥に向かい、動く床に乗って画面左側に移動しよう。そこでスイッチを押すと、3つの光が出るので、ミ(黄)、レ(赤)、ド(青)の順にさわれば先に進むとびらが開くぞ。次の場所では、ジャイアンの顔が描かれた動く石がポイント。石が引いたところを登ったり、石に乗って反対側にわたったりできるぞ。木の橋では途中で抜ける床があるので、気をつけてゆっくりわたって行こう。木の橋をわたり次の部屋に入ったら、奥のジャイアン(?)の顔が描かれた石を利用して通路に登り、とびらの前にあるスイッチを押す。出てきた光を、今度はミ、ド、レの順番でさわればとびらが開いて、いよいよボスのジャイコングと対決だ。



⬅出てきた光は、それぞれさわると音がする。最初はミ、レ、ドでとびらを開く。



⬆次のサウンドのとびらの順番はミ、ド、レ。レはジャンプしてさわろう。



⬆橋から落ち、ちがう道を進むとこのドアに。ド、レ、ミで正しい道に戻れる。

VS ジャイコング戦 ステージの外側からの攻撃をうまく使おう

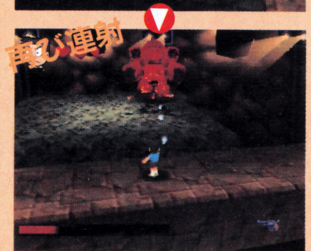
こちらが使う武器は、射程距離が長く、連射もできるしょうげきはピストルがベストだ。ジャイコングの最初の攻撃パターン・歌攻撃のときは、ステージの外側の茶色い床から攻撃しよう。歌はしょうげきはピストルの弾で撃ち落とせるので、とにかく連射すればOKだ。床をゆらす地震攻撃になったら、落ちないように中央の石の床の部分に移動して、なるべく遠くから攻撃する。ジャイコングが走って攻撃してきたら、残っている茶色い床に移動して、外側から攻撃しよう。ただし、たまに地震攻撃をしてくるときもあるので、そのときは石の床に乗るように。赤い弾を撃ってきたら、しょうげきはピストルを連射し、敵の弾を撃ち落としつつ攻撃していけば倒せるぞ。戦いの途中、ステージの下に落ちてしまうと、ジャイコング戦の最初からやり直しになってしまう。それだけは絶対にさけるようにしよう。



⬅ステージの外側から連射すると、うまく撃ち落とせる。



⬅ステージをゆらしてきたら中央に。離れて連射しよう。



⬅ふたたび外側から連射連射。敵の弾は撃ち落としてしまえ。

水竜って倒せるの? ポセドのうみを守っている大きな水竜は、すいあつじゅうやすいあつほうで倒すことができるのだ。倒すとぜんかいふくのみが出現する。ぜんかいふくのみは、あまり出現しない貴重なアイテムだぞ。倒すには、視点を切り替えてすいあつじゅうを連射するのが、比較的カンタンでオススメだ。

インターネット上に

創刊!!

http://www.dengekionline.com/

すべてのゲームユーザーのための、ニュース&アミューズメント情報サイト

電撃8番目のゲーム雑誌が

トップページ　ニュース　電撃タウン　ソフト　リンク　メルマガ登録

『ドラゴンクエストVII』ファンコミュニティ開設中!!



▲みんなの熱い思いがページをおもしろくする!! 積極的に参加してみよう!!

●『ドラゴンクエストVII』掲示板

すべての『DQ』ファンはここに集まる!! ユーザー同士で盛り上がろう!!

●彼氏と彼女の『ドラゴンクエストVII』初体験記!!

あるカップルが体験したひと夏の『DQVII』体験!! その結果はいかに……。

●『ドラクエVII』イラストギャラリー

電撃オンラインの読者から集められた『DQVII』イラストを一挙掲載!!

NEWS SOFT ニュース ソフト

- 毎日のゲーム業界ニュースがいちはやく読める!!
- 読み応えのあるソフトレビューが満載!!

DENGEKI TOWN 電撃タウン

- とにかく楽しいコンテンツが詰まったインターネット上のアミューズメントパーク!!



▲トップのタウンマップから、好きな建物へジャンプ!! キミはこの町を遊び尽くせるか?

オススメコンテンツ

電撃NINTENDO64の部屋

NINTENDO64の部屋への入り方

トップページ➡電撃タウン➡電撃マンション➡電撃NINTENDO64の部屋

● 今日は何の日♪ フッフー♪

○月△日って、どんなソフトが生まれた日なんだろう……。ゲーム業界の林家ペーこと、編集部すまぽんがお答えする、毎日更新のお役立ちコラム!!

●「おじい」Web版

本誌の人気マンガ「しおまん64」の柱に住む謎の生物"おじい"。そのおじいのバックナンバーが電撃オンラインで読めちゃうぞ!! おじいの正体もわかるかも?



◀まだ準備中だけど、ほかにも楽しみなコンテンツがいっぱいあるぞ!!



DENGEKI Online.COM

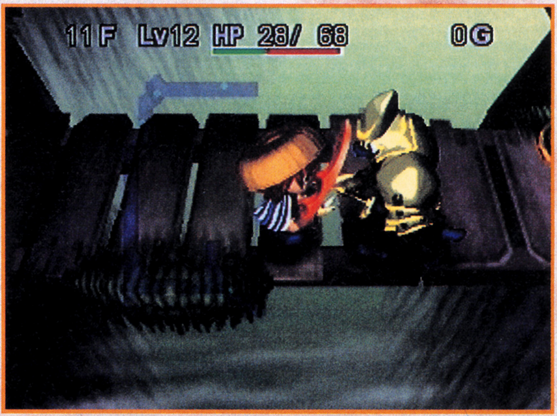


2000年、試練を乗り超え、完全な継承者が大地に降りるでチュウ!

新作フラッシュ!!

COMING SOON!

NEW GAME FLASH!!





イラスト/『罪と罰』



いよいよ来月発売

発売目前情報満載！

不思議のダンジョン

風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！

いよいよ発売まで1か月あまりと迫った『風来のシレン2』。とはいえ、まだまだシステム面には隠された事実がいっぱい。今月も、アイテムを合成してしまう合成モンスターや、新しい旅仲間などオドロキの情報満載でお届け!!

N64	不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！	9月27日発売
	●チュンソフト／任天堂●RPG●1人用●256M B	¥6,800

異なる種類のアイテムを合成してくれるスゴイヤツ 合成胃袋モンスター“マゼルン”

新たに判明した新モンスター〝マゼルン〟は、シレンがアイテムを投げつけると、そのアイテムを飲み込んでパワーアップするという変わった敵。しかもこのマゼルン、飲み込んだアイテムどうしを合成しちゃうというからスゴイ。その名のとおり、食べたアイテムを混ぜるんです！ ただし合成されたアイテムを取り戻すには、パワーアップしたマゼルンを倒さなくちゃならないぞ。つまりマゼルンでの合成を成功させるためには、危険が伴うのだ。また、マゼルンによる合成は、武器は武器、盾は盾どうしの合成しかできない〝合成の壺〟とは違い、異なる種類のアイテムを合成することができるのもポイント。たとえば武器と草を組み合わせる、なんてこともできるわけ。合成したアイテムの能力を組み合わせられるので、今までなかった超強力な武器を作ることもできるぞ。



⬆マゼルンにアイテムを投げたら、飲み込んでパワーアップしてしまった。



⬆パワーアップしてしまうのは怖いけど、もう一度アイテムを飲み込ませよう。

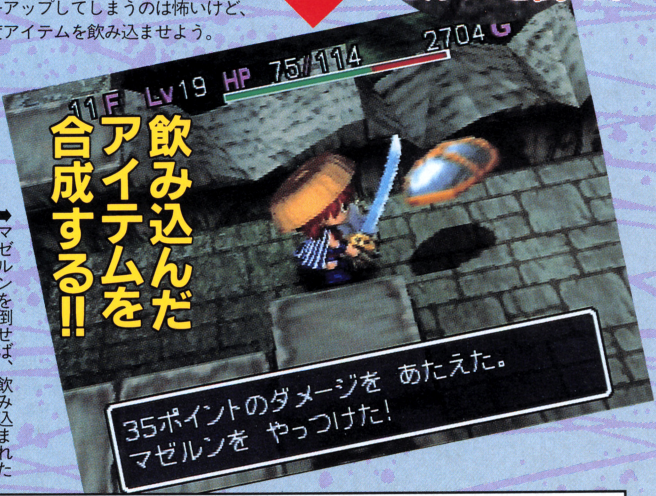
パワーアップした



マゼルンを倒せ！

異種類合成の流れはこうだ

1. ベースになるアイテムを飲み込ませる
2. 加えたい能力を持ったアイテムを飲み込ませる
3. マゼルンを倒す
4. 合成されたアイテムを入手！



飲み込んだアイテムを合成する!!

➡マゼルンを倒せば、飲み込まれたアイテムが合成されて戻ってくる。

シレン愛 マゼルンはアイテムを飲み込むとパワーアップするので、欲ばって一度にたくさん合成させようとすると、強くなりすぎたマゼルンに逆に返り討ちにあってしまうかも。また、飲み込ませたアイテムはマゼルンを倒すまで戻ってこないので、マゼルンを倒すための武器もちゃんと用意しておこうね。

異種合成で強力なアイテムができる!!



マゼルンを使った合成では、アイテムの持っている能力を武器や防具に加えることが可能。巻物や草と合成をした場合は、そのアイテムが持っていた特殊能力がプラスされた武器・防具になるようだ。たとえば、敵を眠らせるアイテムと合成すれば、攻撃したときに敵を眠らせたり、炎が出るアイテムと合成すれば、武器から炎が出るようになる、といった具合い。いろんなパターンを試そう。

たとえば① バトルカウンター＋バクスイの巻物

バクスイの巻物を合成すると、敵を眠らせる能力が追加される。盾にこの能力をつけると、〝攻撃してきた敵を眠らせる〟というかなり使える防具になるのだ。また、バトルカウンターは受けたダメージの半分を敵にはね返すので、凶悪な盾ができるぞ。



⬆モンスターに攻撃された。でも、バトルカウンターの特殊能力が発動！

⬆ダメージの半分をはね返したうえにモンスターを眠らせてしまう。便利！

たとえば② カタナ＋火炎草

飲むと口から火炎をはいて敵を攻撃できる火炎草を武器と合成すると、なんと武器から炎が飛ばせるようになる。HPが満タンのときにしか炎は出せないけど、離れた敵を攻撃できる便利な能力だ。休んでHPを回復させながら使えば、かなり役に立ちそう。

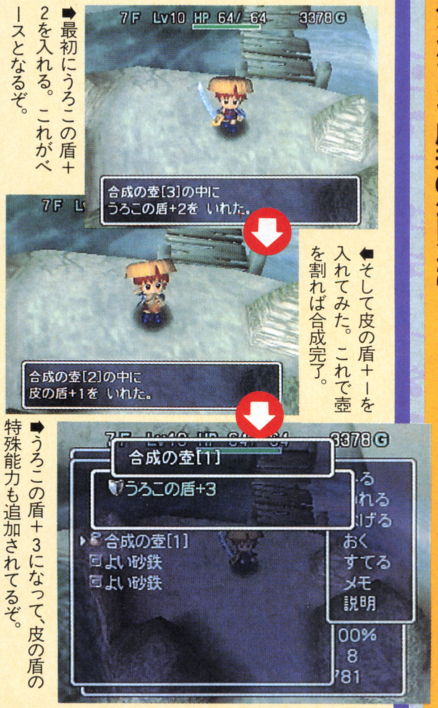


⬆HPが満タンじゃないと炎が出ないので、いつも満タンにしておこう。

⬆カタナから炎を飛ばして離れた敵を攻撃。遠距離攻撃もラクラクだ。

おさらい 1 もちろん今までどおり合成の壺も使えます

マゼルンの合成ばかりに目がいってしまうけど、もちろん合成の壺も登場するぞ。使い方もSFC版と同じで、剣と剣、盾と盾どうしを合成することができるのだ。合成の壺ならば、敵に倒される心配もなく合成ができる。



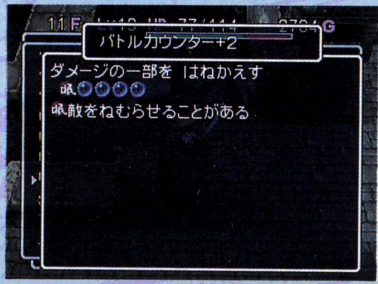
➡最初にうろこの盾＋2を入れる。これがベースとなるぞ。

⬅そして皮の盾＋1を入れてみた。これで壺を割れば合成完了。

➡うろこの盾＋3になって、皮の盾の特殊能力も追加されてるぞ。

合成した能力は〝印〟でチェックするのだ

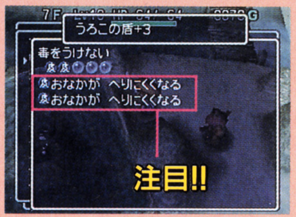
〝印〟とは、合成した状態でついている特殊能力のこと。合成で能力を追加すると、アイテムの能力欄に印が表示される。おなかが減りづらい能力なら㊍、必ず攻撃が当たる能力なら㊋などいう形で表示されるぞ。この印がたくさんついていれば、多くの能力を持っているということだ。



⬆アイテムのステータス画面を見れば、どんな印がついているかすぐにわかるのだ。

同じ印を重ねるとパワーアップしていく

ひとつのアイテムに同じ印を重ねていくと、その能力がどんどん強くなっていく。同じ印をもったアイテムを合成し続ければ、強力な武器が作れるかもしれないぞ。



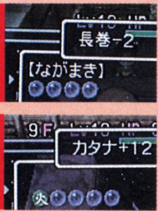
⬅㊍をふたつつければさらにおなかが減りにくくなる。

アイテムによってつけられる印の数が違う

SFC版では、合成をくり返すことで、特殊能力をいくらでもプラスすることができた。しかし『風来のシレン2』ではアイテムごとにつけられる印の数が決まっている。

長巻の場合 →4コ

カタナの場合 →5コ

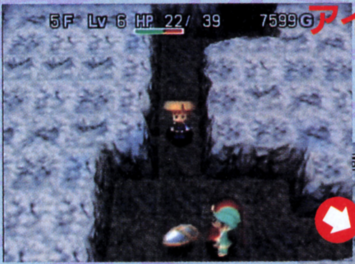


シレン愛 マゼルンを使ったアイテムの合成では、何でもアイテムを飲み込ませれば起きるというものではない。飲み込ませたアイテムの組み合わせによっては、合成されずにそのまま返ってくることもあるらしい。合成可能な組み合わせを見つけることが、マゼルンを利用するためのコツだぞ。

売り物はなんと落ちているアイテム 行商人がダンジョンの中を歩き回ってる!

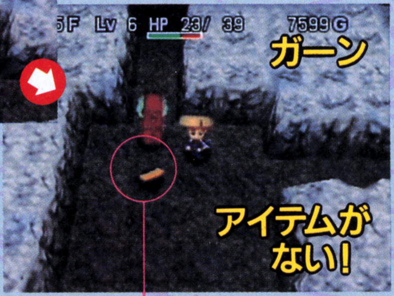


ダンジョン内を歩きながら商いをしているのが行商人。運よく彼に出会えれば、アイテムを買うことができる。ただし、彼の売り物はダンジョン内に落ちているアイテムなのだ。彼より先にひろわないと、高い値段で買うハメになるぞ。



アイテムをひろっちゃうぞ

⬅ダンジョンを歩いていると、前方に盾を発見。しかし、すぐそばにあやしい人影が。よく見れば行商人だぞ。



➡急いで取りに行こうとしたら、先にひろわれてしまった。盾を返してくれ〜。



⬆ダンジョン内を歩いてるアラビアンな人物が行商人。ひろったアイテムを、普通より高い値段でシレンに売りつけるぞ。

アイテムの代わりに割引券を落としていくぞ

行商人はアイテムをひろうと、代わりに割引券を落としていく。この券があると、行商人のお店で品物の値段を少し安くしてもらえるぞ。



4人めの旅仲間はシュテン山の守り神 タンスのマーモは動く倉庫だ!



マーモ

特殊能力

アイテムをしまったり取り出すことができる。移動式の倉庫のような存在。アイテムを多く持てるようになる。攻撃能力はナシ。

4人めの旅仲間は、なんとタンスのマーモ。タンスとはいえ、シュテン山の守り神が乗り移っているだけあって、歩いたりしゃべったりできるのだ。また、アイテムを収納することもできる。マーモといっしょに冒険しているときは、アイテム袋がいっぱいになってもマーモに持たせておけばいいので、たくさんアイテムが持てるぞ。

好きなときに収納してくれるぞ

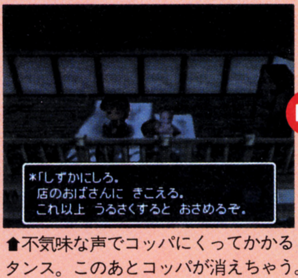




⬆➡いつでもアイテムをしまったり取り出せる。持ちきれない道具はどんどん預けてしまおう。

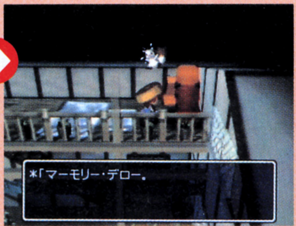
マーモとの出会いはこんな感じです

ある夜、シレンとコッパが寝ていると、近くから不気味な声が聞こえる。声の主にコッパが文句をつけると、なんとコッパが消えてしまった。翌朝、シレンがタンスに近づくと中からコッパがはき出された。昨晩の声の主はタンスだったのだ。



⬆不気味な声でコッパにくってかかるタンス。このあとコッパが消えちゃう。

⬇タンスの中からはき出されるコッパ。このタンスがマーモなのだ。



でも攻撃力はナシ!



➡攻撃力はないので、守ってあげないとダメだぞ。

シレン愛 マーモは攻撃能力がないので反撃できない。シレンが守ってあげないとすぐやられてしまうのだ。タンスといえば、倒れて押しつぶされたり、カドに小指をぶつけたりするとメチャクチャ痛かったりするけど…。敵に攻撃されたときに、そんな反撃をしてくれたりするとおもしろいんだけど。

シュテン山登山の中間地点 中腹にユニークな施設があるぞ！

ナタネ村とシュテン山の山頂とのちょうど真ん中あたりにも人が住んでいるぞ！　あまり人がいないさみしい場所だけど、ここには行商人のお店や鍛冶屋などユニークな施設がいっぱい。冒険の途中でホッとひと息つけるだけでなく、アイテムの補給や、武器のパワーアップなどができるありがたい場所なのだ。





⬆ずっと村にとどまってお店を開いている変わった行商人のお店だ。
➡ちょうど真ん中かぁ。やっとシュテン山の半分なのね。残りもガンバっていきましょう!!

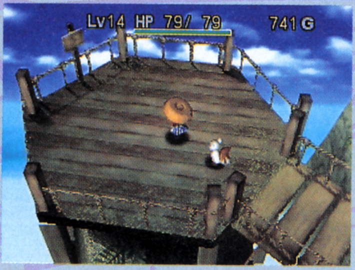


中腹の施設① 行商人の店

普段はダンジョンの中を歩き回っている行商人が、なぜか村にとどまってお店を開いている。どんな品物を扱っているかは不明だけど、ここでも割引券を使って買い物ができるようだ。



⬆このお店の名物は「特製おにぎり」。どんなおにぎりかは、食べてみてからのお楽しみ。



⬆かなり高い場所にある展望台。ここからならまわりを見渡せそうだよね。

中腹の施設② 展望台

シュテン山のふもとを見渡せる展望台。シレンの城の建築予定地を見ることもでき、城の完成度をここで確認することもできるのだ。遠くにある鬼ヶ島を見る、なんてこともできるかもしれないね。

中腹の施設③ 鍛冶屋

威勢のいい女のコと、屈強なオヤジさんのふたりできりもりしている鍛冶屋。SFC版の鍛冶屋では、武器をきたえるだけだったが、今回はそれ以外にもいろんなことができるようになっているぞ。



⬆鍛冶屋のオヤジは武器をきたえてくれるだけでなく、いろんな情報を教えてくれる。

おさらい2 シレンの冒険の目的である城造りってどうやるんだっけ？

城を建てるまでの流れは右のとおり。ダンジョン内に落ちている材料を山頂まで運び、「城の部品」を作って少しずつ建てていくようになっているのだ。材料には“質”の違いがあって、なるべくいい材料を使ったほうが丈夫な城が建つようだぞ。

お城ができるまで

1. ダンジョンで材料を集める
2. 山頂で材料を部品に加工
3. 部品をナタネ村に運ぶ
4. 城が少しずつできる

➡冒険の途中で材料を集めて部品を作ろう。





⬅部品を集めて城を大きくしていくのだ。

城の完成度は展望台からチェック



➡中腹にある展望台からなら、城の完成度が一目りょう然。自分の建てたリッパな城を見れば満足感いっぱい!?

シレン愛 中腹へ行くにはシュテン山を半分登らないといけないので、鍛冶屋などのありがたい施設を使うのには少しテマがかかる。SFC版みたいに村と村を移動できる物があるとラクチンなんだけど…。それとも誰かがシレンを中腹まで運んでくれたりして!?

シュテン山の中腹にあるお店 鍛冶屋はより便利にパワーアップしているぞ!



シュテン山の中腹にある鍛冶屋。ここではSFC版同様、お金を払うことで、武器の能力を＋1アップさせることができる。ただし、能力を上げられるのは、1回の冒険につき一度だけというのも同じ。そして、武器のパワーアップだけではなく、アイテムについている特殊能力(つまり"印"ね)を消したり、壊れかけた腕輪を修理することもできる。冒険の途中で発生したトラブルは、鍛冶屋でなんとかするってわけ。なにかとお世話になりそうだぞ。



⬆きっぷのいい女のコと気むずかしそうなオヤジさんのふたりで営業している。



⬆オヤジさんにまかせれば、確実に武器が強くなる。必ずきたえてもらおう。

おさらい3 腕輪はふたつ同時に装備することができる

前作では腕輪はひとつしか装備できなかったが、『風来のシレン2』では同時にふたつまで腕輪がつけられるようになった。これで、いっそう冒険を進めやすくなっているハズ。ただし、敵の攻撃で腕輪を壊される可能性があるので、一度にふたつの腕輪にヒビが入ってしまう、なんてこともあるかも……。



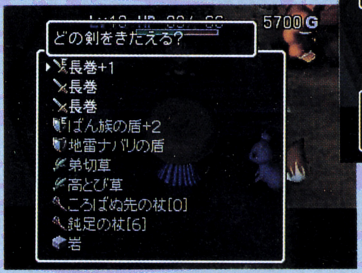
⬅一度にふたつの道具をつけた状態。ふたつの腕輪に"E"マークがついているのだ。



鍛冶屋では3つのことができるぞ!

1 剣をきたえる

オヤジさんが武器をきたえて能力値を＋1上げてくれる。運がよければ、武器がさらに強くなることも……。きたえられるのは武器だけで、盾はきたえられない。中腹に来るたびに一度だけ武器をきたえられるので、ぜひ利用しよう。





⬆一度にひとつの武器しかきたえられない。よく考えて選ぼう。
⬅お金さえあれば確実に武器が強くなる。絶対に利用しよう。

2 腕輪を修理してくれる

敵から攻撃を受けたときに、たまに装備している腕輪にヒビが入ることがある。腕輪にヒビが入ったまま戦っていると、もう一度攻撃を受けたときに腕輪が壊れてしまうのだ。だが、鍛冶屋で直してもらえば普通に使えるようになるので、腕輪にヒビが入ったら必ず修理してもらおう。



⬅腕輪にヒビが入ったらすぐにはずして、鍛冶屋まで大切に持って行こう。

3 ついた"印"を消してくれる

道具についた印をひとつ消してくれる。このゲームでは、各アイテムごとにつけられる印の数が決まっているので、新しい印をつけたいときにいらない印を消す必要があるのだ。また、今回は「呪い」も印になっているので、呪いを消すときにも使えるぞ。



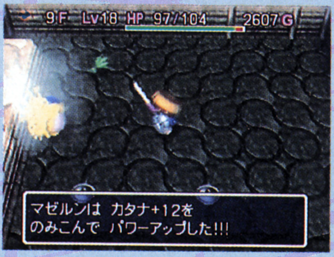
⬆どんな印でも消せるが、冒険に役立つ印は消さないように気をつけよう。



➡装備がはずせなくなる呪いも印になっているので、鍛冶屋で消すことができる。

シレン愛 鍛冶屋では、武器や防具についた印を消すことができる。ということは、今回の冒険では、この"印"をつけたり消したりすることがとても多くなるってことじゃないかな。合成モンスター"マゼルン"で印をつける合成がとても多くなりそうだぞ。

またまた発見! いったい何匹いるの? 新登場のモンスターもチェックしておこう!



⬆マゼルンはレベルアップするとどうなるのかな? ほかにも合成モンスターが?

ダンジョンの中でシレンの行く手に待ち受けているイヤなモンスターたちも、さらに種類が増えているぞ。ここでは、また新たに判明したモンスターがいるので紹介しちゃうぞ。もちろん、まだまだこれ以外にも新モンスターはたくさんいる。マゼルンのような驚異的な特殊能力を持ったヤツもまだいるかもしれない?

今月の新登場モンスターさん

スイテキマル


⬆ジライヤと同じ種族のモンスター。コイツも倒すとワナを仕掛けていく?

ボーンドラゴン


⬆ドラゴンという名前がついているだけに油断はできない敵だろう。アンデッド系?

ヤミキチ


⬆雲に乗ったパンダみたいなモンスター。地形をムシして飛んでくるのかな?

おさらい4 モンスターの壺を使えばモンスターを仲間にできる!!

モンスターの壺を敵に投げてぶつけると、そのモンスターをつかまえることができる。つかまえたモンスターは壺から出すと、仲間となっていっしょに戦ってくれるようになるのだ。強力なモンスターをたくさんつかまえれば、冒険を有利に進められるぞ。また、集めたモンスターたちは「もののけ王国」という場所にコレクションできるぞ。すべてのモンスターを集めるというのも楽しみのひとつだ。





⬆モンスターの壺をモンスターめがけてエイッ! たまに失敗することもある?
➡つかまえたモンスターを壺から出すと、シレンといっしょに戦ってくれるぞ。

シレンの行く手に待ち受ける 危険いっぱいのワナもたっぷりあるんです!

おさらい5 おなじみのワナたちもパワーアップしてます!

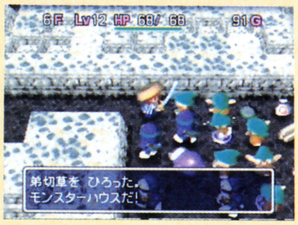
SFC版に登場したワナも3Dとなりいっそうハデになっているぞ。武器をサビさせたり、大爆発でHPがいきなり1になったりと、あのイヤらしさは健在なので、今回もかなり苦労しそう。また、ダンジョン内にあるモンスターだらけの部屋、モンスターハウスも進化。今までのような、その階に登場するモンスターが集まったもののほかに、ぬすっトドなどのドロボウモンスターが集まった"どろぼうハウス"なんていう特殊なものもあるらしい。

眠りガス



⬆しばらくの間眠って身動きがとれなくなる。敵に一方的に攻撃されるぞ。

モンスターハウス



⬆ある種族のモンスターばかりが集まったモンスターハウスもあるのだ。

ダンジョンの中では、モンスターのほかにもさまざまなワナがシレンの行く手をジャマする。地雷やどん足など、おなじみのイヤらしいものはもちろん、新しいワナもたくさん用意されているので、気がぬけないぞ。また、落ちているアイテムの中にも、呪われていて装備するとはずせなくなるものや、読むと周囲がワナだらけになる巻物などありがたくないものがあるので、簡単には山頂の村まで行けそうもないぞ。

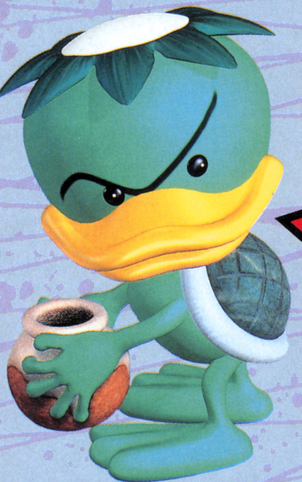




⬆新登場となる水てきポットンのワナ。踏むと水が落ちてくるようだけど、その効果は?
➡ひろったばかりのアイテムは正体がわからないので、うっかり使うと呪われるなどとんでもない目にあってしまうぞ。

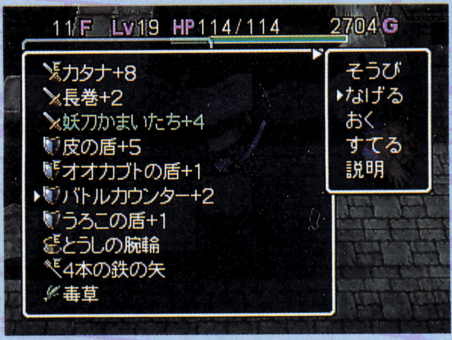
シレン愛 モンスターハウスにはモンスターがたくさん待ちかまえているが、アイテムもたくさん落ちている。十分に強い装備とレベルがあれば、モンスターを倒してイッキにレベルアップできるうえに、アイテムもたくさんひろえるとってもありがたい部屋になるぞ。ま、そうはうまくいかないけど……。

うれしくて困っちゃうほどたくさんある アイテムの使いごこち を先行プレビュー



新しいアイテムがたくさんあるぞ

違う種類のアイテムによる合成ができるおかげで、炎が飛ばせる武器や、敵を眠らせる盾など、画期的なアイテムを作りだせる『風来のシレン2』。もちろん、合成をしなくても変わった能力を持ったアイテムはたくさんあるぞ。特に、今回紹介するアイテムはひとクセもふたクセもあるものばかり。これらのアイテムを使いこなし、なおかつ合成も自在にできるようになれば、シレンの旅は有利に進められるぞ。



⬅新登場のアイテムは、これら以外にもたくさん用意されているぞ。

攻撃系アイテム 攻撃こそ最大の防御！

如意棒 攻撃しながらバックすることができまーす

敵を攻撃すると同時にシレンがうしろに1マス下がるという特性を持った武器。敵を攻撃しながら逃げることができるので、ダメージを受けにくくなる。ただし、両手持ちの武器なので、これを装備しているときは盾を装備できず、防御力が低くなるので注意が必要。また、背後が壁の場合はうしろに下がれないので、狭い部屋などでは使いづらいかもしれない。



⬆モンスターの攻撃をかわしてすかさず如意棒で反撃！

⬇如意棒が当たってダメージを与えると同時に棒が伸びる。





⬆これでモンスターとの間が1マスあき、反撃を受けなくてすむのだ。

ヤリ 離れた場所からモンスターをブスリ！

普通の武器はモンスターの隣にいないと攻撃が当たらない。ところが、ヤリは1マス離れたところにいるモンスターも攻撃できるので、攻撃後に反撃を受けづらい。ただ、こちらも両手持ちの武器で、盾が装備できないために、守備力が低くなるぞ。



⬆離れた敵も攻撃できる。敵と距離をとって攻撃すれば反撃されにくい。

⬇ただし、敵に攻撃されると大ダメージを受けてしまう。



かまいたちの矢 3方向に矢が飛ぶぞ

妖刀かまいたちのように、一度に3方向に攻撃できる矢。離れたところにいる敵をまとめて攻撃できるので、敵にかこまれたときでも、うまく使えばピンチを脱出できる。ボウヤー系や戦車系にかこまれたときなどに効果を発揮しそうだよね。ちなみに、3方向を攻撃しても消費する矢は1本だけですむぞ。



⬅ナナメ方向の矢をうまく敵に当てられるかがポイントだ。

おさらい6 アイテムをパワーアップさせる恵みの巻物

武器や盾は、鍛冶屋できたえる以外に、巻物を読むことでパワーアップできる。武器の能力は天の恵みの巻物、盾なら地の恵みの巻物で能力が上がるぞ。ただし、この巻物は装備している道具の能力しか上げることができないので、何も装備していないときに使うとムダになってしまうぞ。

武器をきたえる“天の恵みの巻物”

装備している武器の攻撃力を＋1アップする。SFC版では呪いも解いてくれたが、今回もその能力があるかは不明。この巻物を見つけたら、一番使いやすい武器を強化！



➡読むと装備している武器の攻撃力が上がる。どんどん使おう。

盾をきたえる“地の恵みの巻物”

装備している盾の防御力を＋1アップしてくれるありがたい巻物。盾が強くなると、敵から受けるダメージが小さくなるぞ。ダンジョンの奥へ進むには欠かせない巻物だ。



➡盾の防御力を上げるので、HPが減りにくくなるぞ。

シレン愛 両手持ちの武器は、1マス先が攻撃できたり逃げながら攻撃できたりと強力だが、盾が持てないために防御力が低くなってしまう。かなりゲームに慣れた上級者向けの武器といえるだろう。合成で、両手持ちの武器でも守備力を上げられる方法があるかもしれないぞ。

防御系アイテム　守りを固めれば、恐れるものはないぞ

カラクロイドの盾　どんなワナもへっちゃら

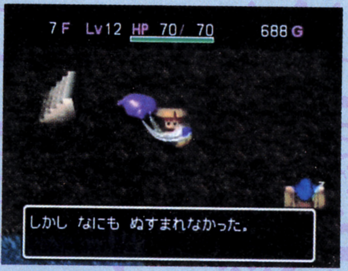
SFC版で登場した、ワナを地面に仕掛けるモンスター、カラクロイドの名前がついた盾。この盾を装備していると、ワナにかからなくなるというスグレモノだ。ダンジョン内を安全に冒険できるので、ぜひ装備したい。



⬅この盾を装備している間は、ワナにかかることはない。

トドの盾　ドロボウよけはこれでバッチリ

SFC版にも登場した盾で、装備していればぬすっトドやガマラなどから物を盗まれなくなる。貴重なアイテムや、装備している武器を盗まれると冒険がツラくなるので、盗まれなくなる能力はかなり重要だぞ。



⬅装備していれば、物を盗まれない。持っているだけではダメだぞ。

巻物　ピンチのときにあると助かる、この1枚

水がれの巻物　水中のアイテムはコレで

この巻物を読むと、フロア内の水が全部干上がってしまう。水中にあるアイテムをひろうときや、水中の敵と戦うときなどに必要となってくるぞ。また、この巻物により水がジャマで進めなかった通路の先へ進む、なんていうことができるかもしれない。





⬆水だらけでこれ以上先に進めそうにないけど…。

➡水がれの巻物を読むと、なんと水が干上がって、先に進めるように！

分身の巻物　本物はドレ？

この巻物を読むとシレンのまわりに大量の分身が出現する。モンスターたちは、この分身を攻撃するので、そのスキに逃げたりモンスターを攻撃できるぞ。ただし分身たちは攻撃を受けるだけで、モンスターを攻撃してはくれないぞ。



⬅敵がニセモノを攻撃している間に倒してしまおう。

引き上げの巻物　ピンチ時に脱出

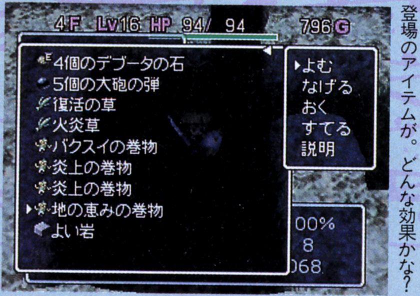
この巻物を読むと、シレンが装備しているアイテムだけを持ってナタネ村に帰ることができる。装備していないアイテムはすべてなくなってしまうが、死んでしまうと装備しているものすらなくなるので、ピンチのときの最終手段として使おう。



⬅アイテムはなくなるけど、装備までなくしてしまうよりはマシだ。

まだまだあるぞナゾのアイテムたち

ここまでに紹介してきたアイテムのほかにも、名前だけわかっていて効果がわからないものがまだある。名前からだいたいの使い方が予想できるものもあるけど、その多くは使用法がわからない。どんな使い方をするのかワクワクするよね。ここでは、今回公開された写真の中に存在した気になるアイテムについてチェック！



⬅おなじみのアイテムにまじって、新登場のアイテムが。どんな効果かな？

デブータの石	ばん族の盾	大砲の弾
SFC版でデブータが投げていた石は、3マス以内の好きな場所に攻撃できた。これも？	ばん族が使っている盾ということは、木製なのだろうか。どんな特殊能力があるのかな？	敵にぶつけるだけでなく、いろんな使い道がありそうなアイテム。大砲を持ち歩く？
どん足の杖	**ちからの腕輪**	**特製おにぎり**
敵の動きを遅くする杖だと思われる。動きを遅くすれば、一方的に攻撃ができるぞ。	装備すると攻撃力が上がりそうな腕輪だよね。冒険中は必ず装備しておきたい。	どんな効果があるかは不明。SFC版には食べると満腹度が増える特大おにぎりがあったが…。

おさらい 7　もちろん倉庫もパワーアップしているんです

シレンが冒険で集めたアイテムを預かってくれる倉庫もパワーアップしているぞ。今までのように床に置くだけでなく、倉庫番という人たちが預かってくれるようになったので、何を預けているのかひとめでわかるようになった。手に入れたアイテムを飾ることもできるらしいぞ。





⬆何を預けたのかわかりやすくなり、使いやすくなったぞ。

➡手に入れたアイテムを飾れるようになった。いろんなアイテムをコレクションしよう。

次号より攻略スタート!!　CHECK IT!!



今年一番のビッグウェーブ

POCKET MONSTERS' STADIUM

ポケモンスタジアム金銀™

N64	ポケモンスタジアム金銀	12月発売予定
	●任天堂●ETC●1～4人用●256M B L	価格未定

この冬登場する『ポケスタ』最新作は、『金・銀』のポケモンも対戦で使えるようになったり、新たなカップが登場したりと大幅にパワーアップ。ポケモンマスターを目指すなら、夏真っ盛りの今からポケモンをキタエておけよ！

トゲピーも活躍する新ルール「リトルカップ」

いろんなわざが使えるみたい！

ポケモンのわざには、特定の条件で相手に大ダメージを与えたり、相手を動けなくさせて一方的に攻撃したりと、特別な効果で戦闘を有利にできるものがある。上級トレーナーとの対戦では、ポケモンの強さよりも、ポケモンが覚えているわざを使いこなせるかが重要になってくるんだ。『ポケモンスタジアム金銀』では、ポケモンが使うわざも3Dになって演出がドハデにパワーアップしている。また、同じわざでもポケモンによってポーズが違うことがあるので、いろんなポケモンとわざを組み合わせて使ってみよう。思わぬ発見があるかもしれないぞ。

はっぱカッター



⬆くさタイプの基本的なわざ。きゅうしょに攻撃が当りやすいぞ。

こうそくスピン



⬆かくとうタイプのわざ。あまりにも回転が速くて竜巻が発生しているぞ。

かえんぐるま



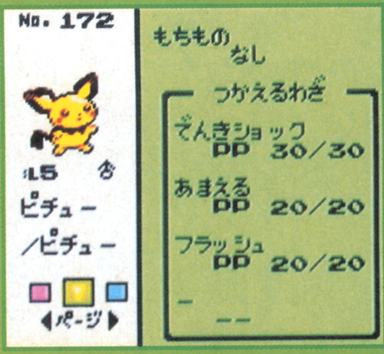
⬆ほのおタイプの大技。みるからに強力そうなわざだよね。

「赤」「緑」「青」「ピカチュウ」すべて使えるぞ!!

『ポケスタ金銀』では、GB版『金・銀』のポケモンだけでなく、『赤』『緑』『青』『ピカチュウ』のポケモンも対戦で使えるぞ。ただし『金・銀』にはタイプや使うわざが変わったポケモンがいたり、タマゴで強いわざを覚えさせられるので『金・銀』で育てよう。

コラム タマゴから生まれるポケモンとは？

『ポケモン金・銀』で、そだて屋さんに♂と♀のポケモンをいっしょに預けると、タマゴが発見されることがある。タマゴからは、♀のポケモンの系統の一番進化していないポケモンが生まれてくるのだ。



⬅ピチューやトゲピーのように、タマゴからしか発見できないポケモンもいるのだ

新ルール発見!

出場できるのは、タマゴから生まれたばかりのポケモンだけ その名も……………………

リトルカップ

『ポケモンスタジアム金銀』には、今までの『ポケスタ』シリーズと同じように使えるポケモンを限定したカップ戦がある。そう、今回登場する新しいカップ戦、その名も、「リトルカップ」。なんと、タマゴから生まれたばかりのちっちゃなポケモンが大活躍するルールらしいのだ。

タマゴから生まれたばかりのポケモンは、すべて低いレベルなので、そんなに能力に大きな差がない。それだけに、「タマゴで覚えるわざ」がとっても重要になってくるのだ。92ページからの『ポケモン金・銀』記事で、このタマゴから生まれてくるポケモンのわざについてくわしく解説しているのでぜひ参考にして、この「リトルカップ」で勝てるポケモンを育ててほしいぞ。

今までの『ポケスタ』シリーズのように、ひょっとしたら「リトルカップ」が新しい公式ルールになるかもしれない。なので、今から強いわざを持っているタマゴから生まれたポケモンを育てておくのだ。





⬆レベルは低くても、甘く見ちゃダメだぞ。なかには超強力なわざが使えるポケモンだっているのだ。

⬅でっかいスタジアムでは、生まれたばかりのポケモンはこんなにちっちゃく見えるのだ

そのほかのカップ戦は?

『金・銀』になって、ポケモンがドーンと増えたので、「リトルカップ」以外にも新しいルールのカップ戦が用意されていると予想されるけど、残念ながら今はまだ不明。でも、今までの『ポケスタ』のカップ戦をふりかえると、使えるポケモンが限定されていることが多かったので、いろんなポケモンを育てていないといろんなカップ戦を勝ち抜けないぞ。





●ポケモンスタジアム金銀

ピチューの攻撃は通用するの?

見えたぞ！ GB版情報!!

スペースワールド出展

ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 〜大地の章〜

全2部作に再構成され、「大地の章」とタイトル変更された、GB版『ゼルダ』第1弾。でも開発はこのとおり順調そのものなのだ。

GB	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 〜大地の章〜	12月発売予定
	●任天堂●A・RPG●容量未定 B ※	¥3,800(予価)

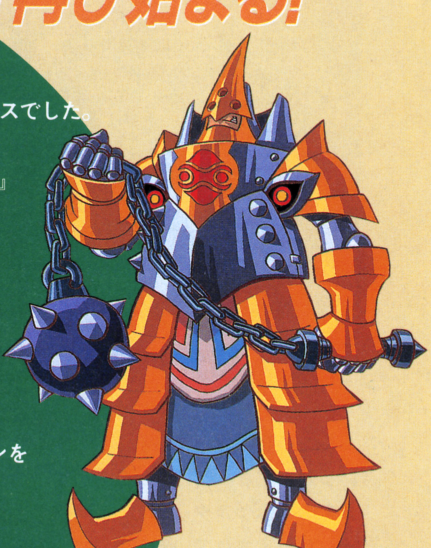
ディン



リンク

リンクの冒険が再び始まる!

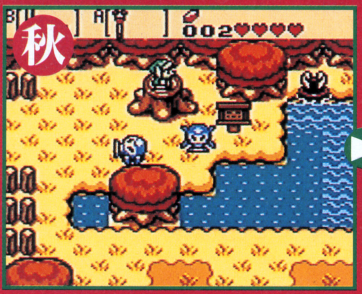
ふしぎな導きによって森の古城を訪れたリンク。
そこで見たものは、祭壇に安置されたトライフォースでした。
トライフォースにリンクが触れたとき、
謎の声が響きました。『我らが試練に立ち向かえ！』
まばゆい光が周りを包み、気づいたとき、
彼は見知らぬ森に立っていました……。
リンクはそこで旅の芸人一座に出会い、
美しい少女と知り合います。
一座の人気の踊り子〝ディン〟です。
ディンと陽気な一座に囲まれ、
楽しいひと時を過ごすリンク。
しかし突如、空が闇に覆われ、巨大な竜巻がディンを
連れ去ってしまったのです。
『見つけたぞディン。我が名は、闇将軍ゴルゴン。
キサマの正体は大地の巫女だ！』
謎の言葉を残し、竜巻が消え去ると……
うねりとともに、春夏秋冬が次々と変化し入り混じる季節。
大地に異変が起こり始めたのです。
闇将軍ゴルゴンとは？ 大地の巫女とは？
深まる謎とともにリンクの新しい冒険が今、始まります。

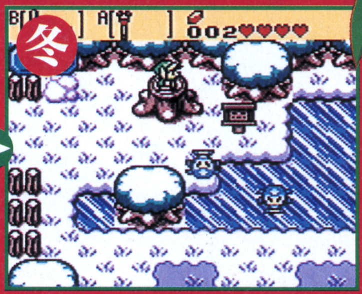


ゴルゴン

ストーリーのカギとなる 四季のロッドとは？

四季が乱れた世界を操るアイテム、それが「四季のロッド」だ。これを使うと、その場所の季節が変化するという。これによって、特定の季節になると行ける場所ができるといった効果があるのだ。このアイテムをどう使うかが謎を解くカギとなりそうだぞ。





自然の力で謎を解き明かせ!!



⬅四季のロッドを使って秋から冬へ。秋には入れなかった沼が凍って渡れるように!

 ※GBカラー専用ソフトです

個性的なキャラクターが冒険をアツくする!!



ウーラ族

とっても謎でユカイな種族

リンクが冒険する大地に住むこの種族。マントで身を包み、真の姿を見たものはいない。性格はのんき。熱い場所が好きで、溶岩ハウスに住み、溶岩風呂で汗を流す。このようにとっても変わった者たちなのだ。価値観も変わっていて、リンクには貴重なものがタダ同然だったり、ありふれた品が貴重だったりするらしい。物々交換で思わぬ品物と交換できることもあったりして!?

もうバレバレ?

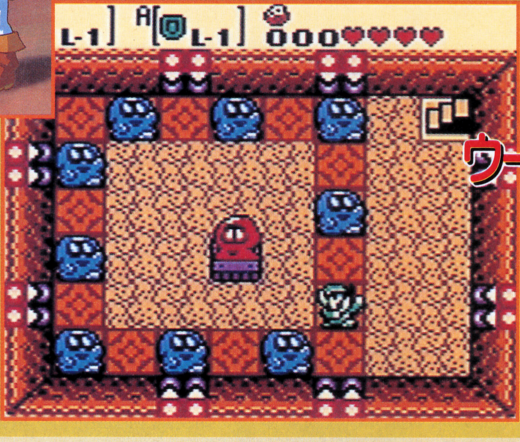


⬅もう見つかってるってば。どうやら女の子みたいだけど、リボン以外に判別不可能。



いい湯だな……って熱すぎやん!!

⬆江戸っ子もはだしで逃げ出す熱い風呂好き。良い子のみんな、マネしちゃダメだよ!(するか!!)



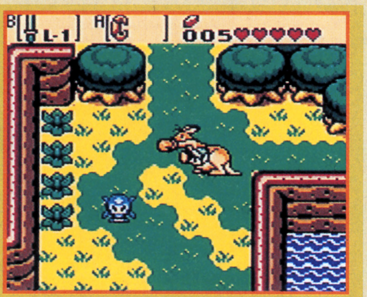
ウーラ族と一緒に盆踊り大会!?

⬅ダンジョンっぽい場所で輪になって踊るウーラ族。その右下にリンクの姿を発見! これって踊ってるの? 踊らされてるの?

リッキー

リンクを運んで戦うカンガルー

冒険で出会う仲間キャラのひとりがカンガルーのリッキー。リンクをお腹の袋に入れて移動を助けてくれるだけでなく、素早い動きとパワフルなパンチで敵をやっつけるのだ。



黄金の左で一発KO!

⬆男っぽい名前だけど、袋があるからメスなのか?



リッキー以外にもお助けキャラはいるぞ

メイプル

敵か味方か? 魔法使い見習い

彼女はリンクがフィールドを歩いているといきなり登場。ぶつかるとお互いに持っているアイテムを落とし、アイテム争奪戦がスタート! うまくいけば彼女の持つ貴重品がキミのものになるかも。

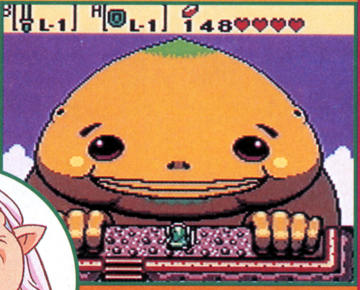


⬆逆にリンクのアイテムが奪われることもある。そうはさせるか!

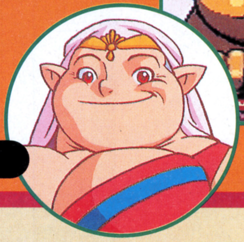


この他おなじみキャラが続々登場

新たに判明したのは、N64版でおなじみのダイゴロン。姿は違うけど、ゼルダの乳母のインパも登場する。このほかデクナッツなども登場し、新旧キャラが入り混じる、にぎやかな冒険になりそうだぞ。



ダイゴロン



インパ



人類に襲いかかる、新種生命体「ルフィアン」の恐怖

スペースワールド出展

人類は自ら犯した"罪"

罪と罰 地球の継承者™

SIN AND PUNISHMENT

サキ アマミヤ

救済グループのリーダー格で、このゲームの主人公。放置されていた銃型の警察兵器を武器にしている。

N64	罪と罰 地球の継承者	年内発売予定
	●任天堂●ACT●1～2人用●256M B 振	¥5,800

これまでのN64ソフトとはひと味違う、新感覚ゲームをついにキャッチ！ 謎が謎を呼ぶストーリー、美麗な映像、物語を盛り上げる個性的なキャラたち。新世紀の幕開けにふさわしい、その注目ソフトの魅力に迫っていくぞ!!

N64に旋風を巻きおこす衝撃作!

３Ｄ空間を移動していくアクション性と、現れる敵に照準を合わせて攻撃するシューティング性とが融合している『罪と罰』。このゲームでは近未来世界を舞台に緻密なストーリーが展開する中、さまざまな敵と戦うことになる。これまでのN64ソフトにはあまり見られなかった世界設定に加え、新感覚の操作方法や協力プレイシステムを採用。これまでにはなかった遊び方のできるアクションシューティングの登場となりそうだぞ。



➡混乱する日本国首都への新種生命体「ルフィアン」の侵攻が今、始まろうとしていた。

STORY ストーリー

新世紀を迎えて間もない時代。増え続ける人口の増加に、人類は新たな食料源を求め、異常環境下でも繁殖できる「新種生命体」を創造する。その生命体の巨大牧場として改造された日本国北海道において、突如人類狩猟の本能を持つ攻撃群「ルフィアン」が発生。日本列島を南下し、日本北東部を制圧する。「ルフィアン」侵攻が迫った首都では、混乱から大規模な暴動が頻発し、国際治安組織「武装ボランティア」による武力鎮圧が行われていた。その中で特異な救済活動を行うグループが現れる。グループの導きで、人々は武器を手に、「ルフィアン」と武装ボランティアに抵抗を試みるが、首都からの一時脱却を迫られる…。



による"罰"を受けるのか!?







新しい楽しさを実現した操作方法

このゲームでは、新しい操作方法を採用しているという。使うのは、十字キー、3Dスティック、そしてⓩトリガー。これらを駆使しながら襲いかかってくる敵に、照準を合わせて攻撃する。どれをどう使うのかはまだわからないが、この新しい操作感覚が、ゲーム性や物語性をもっと深くしてくれることに違いない！　すべては「スペースワールド」で明らかに！





暴徒の集団からサキによって、救出された少女。機械全般にくわしくて、グループをサポートしている。

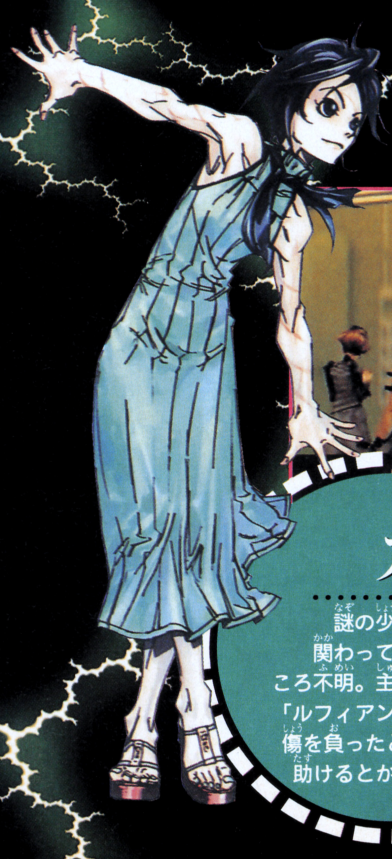
アイランジョ



「ルフィアン」との戦いは何を意味するのか…



ビジュアルシーンと協力プレイが楽しめる





シリアスな物語展開が魅力のこのゲームでは、ストーリー上重要となる場面になると、美麗なビジュアルシーンが展開されるのだ。これで登場キャラたちへの思い入れもより深まるってわけ。

また、ふたりでの協力プレイが可能で、主人公以外の力を借りることができるようだ。具体的にまだわからないが、ある場面では、ふたりで協力して敵を倒したり、違う登場キャラで物語を進めたり、なんて楽しみ方もできるのかも。

▲物語の重要な場面は、ビジュアルシーンによって展開される。さらに友だちとの協力プレイによって、物語を進める場面もあるのかも。

アチ

謎の少女。物語にどう関わってくるか、今のところ不明。主人公のサキが、「ルフィアン」との戦いで重傷を負ったとき、輸血して助けるとか。





PERFECT DARK



パーフェクトダーク™

北米で500万本以上というメガヒットセールスを記録した『ゴールデンアイ』開発チームによる続編的作品がこの『パーフェクトダーク』。さらに進化した究極の3DガンACTとなっているぞ！

N64	パーフェクトダーク	年内発売予定
	●任天堂●ACT●1〜4人用●512M B 振 ※	¥6,800

レア社開発の3DガンACT第2弾は女性エージェント ジョアンナ・ダークの活躍を描いた近未来活劇

基本システムは前作の『ゴールデンアイ』を継承

ゲームシステムは基本的に『ゴールデンアイ』と同じ。各ステージごとにプレイヤーに課せられた任務がいくつかあり、それらをすべてこなすとステージクリアだ。レベルによって任務の数は違ってくるぞ。



⬆刻一刻と状況が変化する『ゴールデンアイ』。『ＰＤ』にもそうした演出が。





⬆キャリントン協会の新鋭エージェントであるジョアンナ。彼女のコードネームが"パーフェクトダーク"だ。
➡チーム対戦などもできる4人対戦モード。ストーリーモード以外にも遊べるモードがたくさんあるぞ。

パーフェクトダーク（以下ＰＤ）は、主人公視点の３ＤガンＡＣＴ。ＡＩ思考により本当に生きているかのように行動する敵キャラの攻撃をくぐり抜け、各ステージに用意されたさまざまな任務をクリアしていくというアドベンチャー仕立ての内容となっているぞ。システム的には『ゴールデンアイ』を継承しているが、世界設定は完全オリジナル。近未来の米国を舞台に、女性工作員ジョアンナ・ダークと巨大複合企業データダイン社との戦いを描いた渋いストーリーとなっている。潜入、破壊工作、銃撃戦……とにかく手に汗握るスリリングな展開が存分に楽しめる３ＤガンＡＣＴ、こいつは発売が待ちきれないぞ。

※メモリー拡張パック専用ソフト

スリル、サスペンス、そして緊張感 極上の3DガンACT誕生!!

赤と黒伝説 先行して５月に発売されている海外版では、音声によるセリフがかなり多かった「ＰＤ」。気になるのは、移植時にこの音声がどうなるかなんだけど、今回公開された写真を見ると、画面下部に日本語字幕が表示されている。どうやら英語はそのままで、字幕で対応する形になりそうだ。

DARK

スペースワールド出展



➡弾数には限りがある。ガンガン撃つのは気持ちいいけど、敵も集まってくるぞ。

The Scene of PERFECTDARK
潜入捜査

AI思考により意志をもって行動する敵

とにかく人間くさい行動をする敵たち。きちんと〝考え〟ながら動いているので、こちらが何をするかによって敵の行動も変わるぞ。

『ゴールデンアイ』同様『PD』でも〝潜入〟という行動が重要となる。敵はAIによる独自の思考で動いている。銃声をガンガン鳴らしたりすれば、その音を聞いて敵がたくさん集まってくる。なるべく敵に気づかれないように行動するのが有能なエージェントだ。



➡さまざまな任務をこなすうちに、データダイン社の陰謀が見えてくるぞ。

The Scene of PERFECTDARK
極秘任務

ゲームレベルによって任務の数は違う

ゲームレベルによって任務の数が違うのは『ゴールデンアイ』からの伝統。レベルごとに攻略手順が違うのでたっぷりと遊べるのだ。

レア社のHPによると、各ステージには、クリアのためにこなさなければいけない任務が数種類用意されている。会話などをヒントに、どの場所で何をするかが重要となるぞ。撃ち合うだけでなく、アドベンチャー仕立てで任務を遂行するのも『PD』のおもしろさだ。



➡スナイパーライフルによる狙撃シーン。スコープを使って遠くの敵を狙い撃ちできるぞ。

The Scene of PERFECTDARK
強力な武器

なるべく弾を使わずに敵を倒せ!

弾薬は、敵を倒すことで補給できるのだが、それでも限りがある。敵の頭部に弾を命中させれば、ムダ弾を使わずに進めるのだ。

3DガンACTといえば数多くの武器が登場するのも魅力のひとつ。今回公開された写真の中にも、遠距離狙撃のできるスナイパーライフルタイプの銃や、マシンガンタイプの銃が確認されている。爆弾などのサブウェポンも多数用意されているようだぞ。

開発元のレア社の情報をチェック!

パーフェクトダーク海外版はこうだ!!

●敵の行動パターンについて

『ゴールデンアイ』とくらべると敵の行動パターンがとても多くなった。あいかわらず背後にまわり込んでくるやっかいなヤツがいるらしいんだけど、それ以外にも、こちらを発見すると警報装置を鳴らそうとしたり、味方の援護を呼んだりするなど、いろんな行動パターンで応戦してくるようだ。なかには銃がジャミングしてとまどっている敵なんかもいたりして、かなり楽しませてくれそう。

●音声について

このゲーム、とにかく敵がしゃべりまくるのが特徴。物陰に敵がいても、しゃべっているのが聞こえるので〝耳〟で情報を判断して遊ぶこともできるという。物陰で何かしゃべっている声が聞こえたら、敵が近くにいるサインっていうわけ。ちなみに、ステージ間のデモシーンでも音声しゃべりまくりらしいぞ(全部英語)。

●協力プレイモード

4人で対戦するモードだけじゃなく、ふたりでメインのストーリーモードを協力しながらプレイするなんていうものもある。対戦モードにも、COMキャラ数人を加えたチームバトルなどもできるようになっているのだ。

E3で公開された写真で見る『PD』の世界観

ここではE3ショウで公開された『PD』の写真を見ながら、物語の舞台となるステージを紹介していこう。主人公ジョアンナはさまざまな場所を巡ることになるぞ。



⬆東洋の雰囲気が漂う場所。タクシーらしき乗り物もある。これに乗るのだろうか?



⬆豪華な別荘での戦い。誰が所有している建物だろうか。敵のアジト?



⬆雪に覆われた山岳基地。軍関係の施設のようだが……。中には何があるのか?

赤と黒伝説 ちなみに『PD』はメモリー拡張パック専用ソフト。『ムジュラ』や『ドンキー』と同じく拡張メモリーが必要になるのだ。敵のAI思考やグラフィックが高度なのは、まさに拡張メモリーのおかげ。『ゴールデンアイ』とくらべると、操作感覚などもスムーズなものになっているぞ。

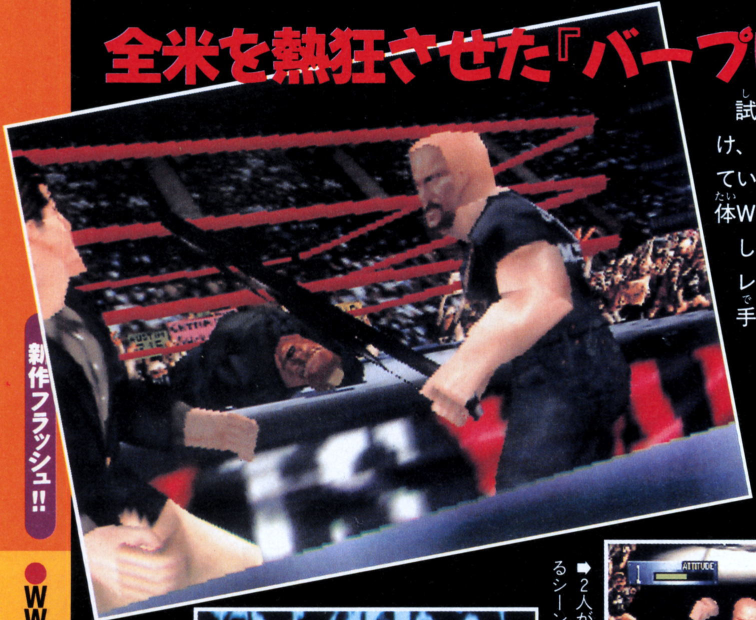
WWF WRESTLEMANIA 2000

スペースワールド出展

今年1月に発売された人気プロレスゲーム『バーチャル・プロレス2〜王道継承〜』（以下『バープロ2』）。そのWWF版が日本でも発売されるのだ！

N64	WWFレッスルマニア2000	9月15日発売
	●アスミック・エース エンタテインメント●SPG●1〜4人用●256M B C 振	￥8,800

全米を熱狂させた『バープロ2』海外版、待望の日本上陸!!



試合会場に10万人以上が詰め掛け、TV中継を3000万人以上が見ているという世界一のプロレス団体WWF。この人気団体を題材にしたプロレスゲームが『WWFレッスルマニア2000』だ。ド派手な演出や各レスラーの個性的な動きが本物そっくりに再現されているから、自宅でアメリカン・プロレスの興奮を味わえちゃうぞ。さっそく、システムや登場レスラーについて紹介していこう！

金網から脱出すれば勝ち！「CageMatch（ケージ・マッチ）」もプレイ可能！

このゲームではWWFならではの「ケージ・マッチ」も完全に再現している。四方を金網に囲まれたリング内で戦うという試合形式なんだけど、フォールでは決着がつかないところがポイント。金網から先に脱出したほうが勝ちというルールになっているからだ。ただし、相手が元気なときに金網に登っても、引きずり降ろされてしまうだけ。相手をダウンさせてから脱出しよう。





⬆相手をつかまえて金網にぶつけることもできる。金網ならではの戦い方だ。

➡相手が元気なときによじ登っても、金網を揺らされて振り落とされてしまう。



➡2人がかりの攻撃を決めようとしているシーン。こんなことまでできるのだ。



➡男女混合のタッグが組めるのも、アメリカならでは。

⬆オープニングデモから。実際の試合でも凶器攻撃は可能。

ゲームに登場するレスラーのごくごく一部を紹介しよう！

このゲームにはWWFでおなじみのレスラーたちが総勢57名も登場する。そのなかから9人をピックアップして紹介しよう。なかには日本で活躍していたレスラーもいるから、あまりWWFにくわしくない人でも名前を聞けば思い出すはず！

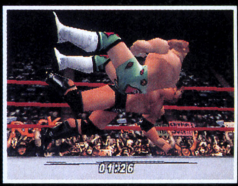
スティーブ・オースティン

'96年にWWF入りして以来、問題児ぶりが話題になった。人気だけでなく実力もある、WWFを代表するレスラーだ。「ストーンコールド」と呼ばれる。



ザ・ロック

現在のWWF、いや全世界のマット上における最大のカリスマ。祖父・父ともに名レスラーという名門出身。ピープルズ・エルボーなどが得意技だ。



トリプルH

ハンター・ハースト・ヘルムスリーという彼のリングネームの頭文字（HHH）から、トリプルHの名で呼ばれている。ペディクリーなどが彼の得意技だ。



ジ・アンダーテイカー

WWFのダークサイドを代表するレスラーで、身長は203センチもある。実弟のケインとの抗争などが話題に。得意技はツームストーン・パイルドライバー。



マンカインド

独特のマスクをつけたレスラー。カクタス・ジャックの名前で日本でも活躍していた関係で、知名度は決して低くないだろう。得意技は風車式DDT。



中毒性を持つWWF！ WWFの魅力のひとつにテレビドラマのようなストーリー性があげられる。毎回のようにイベント（駐車場での乱闘、仲間割れなど）が起こるから、試合シーン以外でもハラハラドキドキできちゃうのだ。日本でもスカイパーフェクTVで見られるようになったから、興味がある人は要チェックだぞ！

システムは『バープロ2』と同じだから、簡単な操作で奥の深い攻防が楽しめる！

十字キーで移動、Ⓐで組み技、Ⓑで打撃技、Ⓡで打撃防御、Ⓛで組み避け（バックステップ）、Ⓒで各種行動（ダッシュ、場外に下りるなど）、3Dスティックでアピールと、操作方法は『バープロ2』とまったく同じ。このうち、打撃技、組み技、打撃防御の3つのアクションには、じゃんけんのような優劣が設定されている。例えば両者が打撃技と組み技を同時に出した場合は、打撃技のほうが勝つようになっているのだ。相手のウラをかくようにして戦っていこう！

打撃防御 Ⓡ

Ⓡを押している間は胸を出し、打撃技を防ぐ。タイミングよく押せば、自動的に反撃してもくれるのだ。



組み技 Ⓐ

ボタンを押すと相手をつかみにいく。つかんだ状態でⒶやⒷを押すことで、技を出しわけられるぞ。



打撃技 Ⓑ

パンチやキックといった打撃系の技を出す。ボタンを短く押したときと長く押したときとでは、出す技も変わる。

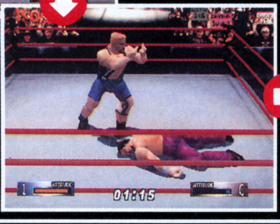


ゲージを満タンにすると特殊技が出せるように！

画面に表示されているゲージは、レスラーの精神力を表している。これが高いと相手の技を返しやすくなるので、常に高くしておこう。ゲージを上げるには、技を決めたりアピールしたりすればいい。ゲージが満タンになると「SPECIAL！」と表示される。その状態で相手をつかんだら（Ⓐを長く押す）、3Dスティックを倒してみよう。ふだんは出すことができない専用の特殊技を出すぞ。



⬅こちらが技を決めれば、ゲージも上がっていく。



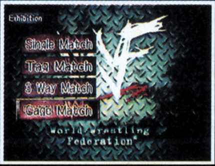
➡相手がダウンしているスキにアピールだ！ ゲージを満タンにしたら、特殊技を決めろ！



多彩なゲームモードもチェック！

Exhibition（エキシビジョン）

気軽に試合を楽しむためのモードで試合形式は4種類もある。「3 Way Match」とは、3人で戦い、フォールした選手が勝ちとなる試合形式だ。



Road to Wrestle Mania（ロード・トゥ・レッスル・マニア）

好きなレスラーを操り、1年間のサーキットを体験していくモード。試合で好成績を残していくと、ベルトに挑戦できるようにもなるのだ。



KING of the RING（キング・オブ・ザ・リング）

最大16チーム（シングルマッチなら16人、タッグマッチなら32人）が参加可能なトーナメント戦を行うモード。友だちを集めてプレイするのに最適！



Pay Per View（ペイ・パー・ビュー）

大会をまるごと企画してしまうモードで、会場や対戦カード、大会名などを自由に設定することができる。WWFのプロモーターの気分が味わえるぞ。



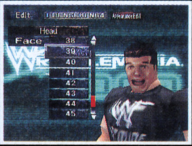
Royal Rumble（ロイヤル・ランブル）

最大30人もの選手が戦うモード（同時に戦うのは4人まで）。負けた選手は退場し、代わりに次の選手がリングインする。最後まで残った選手が勝ちだ。



Edit（エディット）

オリジナルレスラーを作るためのモード。名前や持ち技などをこまかく設定できちゃうのだ。





⬆顔やコスチューム、技などが設定可能。

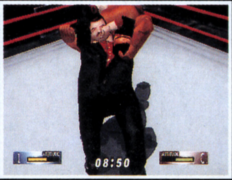
ケン・シャムロック

日本ではパンクラスのトップレスラーとして活躍していたこともある。'97年にWWF入りして以来、シュート系の強豪として対戦相手から恐れられている。



ポール・ベアラー

ジ・アンダーテイカーのマネジャーをしていたが、仲間割れしてしまう。その後、ケインのマネジャーになったが……。ゲームでは彼でもプレイできる。



ショーン・マイケルズ

WWFを代表するスーパースター。欧州ヘビー級王者など、タイトル歴も◎。得意技はスウィート・チン・ミュージック。ゲームでは隠しキャラ扱い？



チャイナ

トリプルHのボディガードとして登場した筋肉モリモリの女性。ある有名レスラーの道場で過酷な練習を積んだだけあって、実力は男性をしのぐほど。



そのほかにもたくさんのレスラーたちが登場！ 合計なんと50人以上!!



ケインや、ビッグボスマンといった現役レスラーはもちろん、WWFの代表取締役であるビンス・マクマホン（50歳を過ぎてからレスラーとしてリングに上がった人）、女性マネジャーのテリー・ラネルズ（マリーナという別名もある）などたくさんの人物がゲームにも登場している。極めつけはここで紹介している写真の人物。現在のWWFマットがどんなストーリーで展開しているのかを知っている人なら、きっとニヤリとしちゃうはず。そう、彼女はビンスの娘なのだ！

気分はアメリカ〜ン！ このゲームはメニュー画面の文字から選手名まですべて英語で表示されている。入場シーンもWWFならではのかっこよさがあるし、会場にいる観客も日本人ではないから、プレイしているとアメリカの会場にいる雰囲気が味わえるのだ。システムは『バープロ2』でも、演出でここまで変わるんだね！

アドバンスからN64最新情報まで、ぜんぶ見せます！ 教えます！

8月25日(金) 26日(土) 27日(日)

入場無料

幕張メッセ 新館

ニンテンドウスペースワールド2000 まるごとガイド

アドバンスが世界初公開となる今年は、ほかにも目玉がいっぱい。よーく読んで、いざ幕張へGO！GO！

DATA NINTENDO SPACEWORLD 2000

日時／8月25日～27日 9:00～16:00

場所／日本コンベンションセンター国際展示場 幕張メッセ新館

入場料／無料

出展ソフト／●N64…14本（140台） ●GBアドバンス…9本(140台) ●GBカラー…60本(139台)

会場アクセス



●JR京葉線／海浜幕張駅 →徒歩15分
●JR総武線／幕張本郷駅 →幕張メッセ行き京成バス15分
●京成線／京成幕張本郷駅 →幕張メッセ行き京成バス15分

4つの見どころを完全チェック！

1 新ハードGBアドバンス、ついにベールを脱ぐ！



←任天堂のパンフレットから。実際はどうなる？

140台のGBアドバンス本体が設置され、9本のソフトが遊べるぞ。また会場モニターでは、今後の新作ラインナップ映像も流されるので、こちらも要チェック！

2 N64、アドバンス、GBカラーなど83本の新作が遊べる！



↑ジャンルはACT中心に、RPGも出展。画面はGBA『黄金の太陽』（RPG）。

「N64ゾーン」では、秋から来年春までに発売されるソフトが目白押し。GBカラーは空前の60本ものソフトが展示され、遊びきれないほどの充実の内容だぞ。

3 セレビィ配布！ これで完全ゲット



「セレビィゾーン」では、当選者に“ときわたりポケモン”セレビィがプレゼントされる。『ポケモン金・銀』でタイムマシンが使えるところまで進めておくのを忘れないように。もらったら、セレビィの親の名前に注目してね。

4 モバイルアダプタ出展で あのソフトが!!



「モバイル展示ゾーン」では、ウワサの対応新作ソフトが出展。携帯とGBをつないで、実際のデータのやり取りを実演してくれるぞ。

←キミのGBが情報端末になる日も近い!?

会場レイアウト

今回のイベントは、3日間ともユーザーズデイで、好きなゲームが遊び放題（業者が商談をする業者日はなし）。ただしプレイ時間に制限があったり、入場時間制限が予想されるので早めの時間に行こう。それぞれのゾーンは右のようになっており、入り口で、ガイドブックをもらったら、即、お目当ての場所に行こう！



「ニンテンドウ スペースワールド2000」出展ソフトリスト

NINTENDO64 ●N64(14本)

ジャンル	タイトル	メーカー	発売日	価格	掲載ページ
ACT	罪と罰～地球の継承者～	任天堂	年内発売	¥5,800	P.70、P.78
ACT	パーフェクトダーク	任天堂	年内発売	¥6,800	P.72、P.79
ACT	バンジョーとカズーイの大冒険2（仮称）	任天堂	未定	未定	P.79
ACT	カスタムロボV2	任天堂	未定	未定	P.79
ACT	動物番長（仮称）	任天堂	未定	未定	P.79
ETC	マリオパーティ3	任天堂	未定	未定	P.78
ETC	どうぶつの森（仮称）	任天堂	未定	未定	P.78
RCG	ミッキーのスピードウェイUSA（仮称）	任天堂	未定	未定	P.79
RPG	不思議のダンジョン　風来のシレン2　鬼襲来！シレン城！	任天堂	9月27日	¥6,800	P.58、P.78
SLG	エコーデルタ（仮称）	任天堂	未定	未定	P.79
SPG	WWFレッスルマニア2000	アスミック・エースエンターテインメント	9月15日	¥8,800	P.74、P.79
A・RPG	ロックマンダッシュ　～鋼の冒険心～	カプコン	未定	未定	P.79
ETC	Dance Dance Revolution featuring Disney Charactors（仮称）	コナミ	未定	未定	-
SLG	現代大戦略　Ultimate War	メディアファクトリー	11月発売	未定	P.80

GAMEBOY ADVANCE ●ゲームボーイアドバンス(9本)

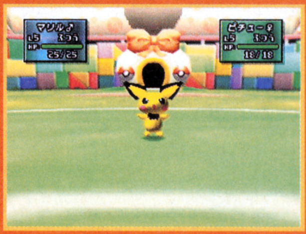
ジャンル	タイトル	メーカー	発売日	価格	掲載ページ
ACT	くるくるくるりん	任天堂	未定	未定	P.82
RCG	マリオカートアドバンス（仮称）	任天堂	未定	未定	P.82
RPG	黄金の太陽	任天堂	未定	未定	P.82
SLG	ナポレオン	任天堂	未定	未定	P.82
未定	ロックマン　EXE（エグゼ）（仮称）	カプコン	未定	未定	P.84
AVG	サイレントヒルAGB（仮称）	コナミ	未定	未定	-
RCG	コナミ　ワイワイレーシング　アドバンス（仮称）	コナミ	未定	未定	P.84
SPG	ゴルフマスターAGB（仮称）	コナミ	未定	未定	-
RPG	桃太郎まつり	ハドソン	未定	未定	P.83

GAMEBOY COLOR ●ゲームボーイカラー(55本)

ジャンル	タイトル	メーカー	発売日	価格	掲載ページ
A・RPG	ゼルダの伝説　ふしぎの木の実　～大地の章（仮称）～	任天堂	12月予定	¥3,800	P.68、P.85
ACT	ドンキーコング2001	任天堂	未定	未定	P.86
ACT	伝説のスタフィー（仮称）	任天堂	未定	未定	P.86
ETC	怪人ゾナー	任天堂	未定	未定	P.86
ETC	とっとこハム太郎　ともだち大作戦でちゅ	任天堂	9月8日	¥3,800	P.86、P.122
PZG	ポケモンでパネポン	任天堂	9月21日	¥3,800	P.85、P.123
SPG	テニスGBカラー（仮称）	任天堂	11月1日	¥3,800	P.52、P.86
RPG	ウィザードリィ	アスキー	秋予定	¥4,500	-
RPG	ウィザードリィII　リルガミンの遺産	アスキー	秋予定	¥4,500	-
RPG	ウィザードリィIII　ダイヤモンドの騎士	アスキー	秋予定	¥4,500	-
RPG	真・女神転生 デビルチルドレン　黒の書	アトラス	11月予定	¥4,300	P.87
RPG	真・女神転生 デビルチルドレン　赤の書	アトラス	11月予定	¥4,300	P.87
SLG	ハムスターパラダイス3（ちゅりー）	アトラス	12月予定	未定	P.123
ETC	グランドカジノ	アルトロン	10月予定	未定	P.88
ETC	ビリヤードクラブ	アルトロン	9月予定	¥4,500	P.126
PZG	パズルボブルミレニアム	アルトロン	11月予定	未定	P.88
SLG	JETでGO！	アルトロン	10月予定	未定	P.125
RPG	コトバトル	アルファドリーム	未定	未定	P.88
RPG	ギミックランド	アルファドリーム	冬予定	未定	P.88
RPG	スターオーシャン　ブルースフィア	エニックス	秋予定	未定	P.87
RPG	ドキドキ伝説　魔法陣グルグル	エニックス	冬予定	¥4,900	P.125
RPG	コマンドマスター	エニックス	秋予定	¥5,900	P.88
ETC	シルバニアファミリー2（仮称）	エポック社	12月予定	¥3,980	P.88
RPG	六門天外モンコレナイトGB	角川書店	11月予定	¥4,300	P.88
ACT	ロックマンX　サイバーミッション	カプコン	秋予定	¥3,980	P.87
STG	Boon Boon カブーン	GAPS	10月中旬	¥3,800	P.88
ETC	新世紀エヴァンゲリオン　麻雀補完計画	キングレコード	9月29日	¥3,980	-
ACT	大刀（DAIKATANA）GB（仮称）	KEMCO	10月予定	¥4,200	P.88
ETC	Dance Dance Revolution GB2（仮称）	コナミ	未定	未定	-
ETC	ポップンミュージックGB　アニメーションメロディ	コナミ	9月7日	¥4,500	P.126
ETC	ポップンミュージックGB　ディズニーチェーンズ（仮称）	コナミ	未定	未定	-
ETC	ミニゲームはじめました	コナミ	未定	未定	-
ETC	ビートマニアGB　ガッチャミックス2	コナミ	9月28日	¥4,500	P.87、P.124
STG	エアフォースデルタ	コナミ	未定	未定	-
PZG	ぽけっとぷよぷよ～ん	コンパイル	9月22日	¥3,980	-
SLG	電車でGO！2	サイバーフロント	12月予定	¥5,200	P.88
ETC	ポケットクッキング	J・ウィング	10月予定	¥4,800	-
ETC	GO！GO！　ヒッチハイク2	J・ウィング	9月予定	¥4,500	P.88
PZG	ポップンポップ	ジョルダン	未定	¥3,800	P.88
PZG	ハムスター倶楽部　あわせてチュー	ジョルダン	9月22日	¥3,980	-
SLG	ハムスター倶楽部2	ジョルダン	12月予定	未定	-
AVG	ぐるぐるとなかよし（仮称）	スティング	未定	未定	-
RPG	携帯電獣テレファング　スピードバージョン	スマイルソフト	秋予定	¥4,500	-
RPG	携帯電獣テレファング　パワーバージョン	スマイルソフト	秋予定	¥4,500	-
RPG	ブレイブサーガ　新章アスタリア	タカラ	未定	未定	-
ACT	ソロモン	テクモ	9月29日	¥4,300	-
PZG	パズルデショーブヨ！　ウータマちゃん	naxat	9月29日	¥3,800	P.124
SLG	ぼくのキャンプ場	naxat	9月22日	¥3,980	P.125
RPG	テイルズ　オブ　ファンタジア　なりきりダンジョン	ナムコ	11月10日	¥4,500	P.87
RPG	攻めCOMダンジョン　ドルルルアーガ	ナムコ	未定	未定	P.121
S・RPG	ポケットキング	ナムコ	未定	未定	P.87
RPG	ザ・ブラックオニキス	ビーピーエス	年内予定	¥4,500	-
S・RPG	牧場物語GB3　～ボーイ・ミーツ・ガール～	ビクターインタラクティブソフトウェア	9月29日	¥4,200	P.87、P.120
ETC	スーパーロボット ピンボール（仮称）	メディアファクトリー	12月予定	未定	P.87
AVG	ゴン太のおきらく大冒険	レイアップ	9月29日	¥3,980	-

CHECK 1 イベントステージの催し物も見逃すな！

『ポケスタ金銀』エキシビジョンマッチ



●年末発売予定のN64版『ポケスタ金銀』を使ったイベント。3日間ともあり、1日に2回開催される。

そのほかにも

『マリオテニス64』決勝大会

『怪人ゾナー』発売決定スペシャルライブ

ポケモンやドンキーの着ぐるみショー

●『マリテニ』全国決勝大会は27日。『怪人ゾナー』スペシャルライブは、25日と27日。着ぐるみショーは未定。

CHECK 2 会場ではこんなグッズも販売!!

会場一番右の「物販ゾーン」もチェックしておきたい。最新のポケモングッズを筆頭に、カービィ、シレン、マリオ、ドンキーと任天堂の人気キャラクターグッズが大集合なのだ。映画で人気バクハツ中のピチュー兄、ピチュー弟のぬいぐるみ(大)、(各¥3,800/トミー)も初登場するぞ。



21世紀もやっぱりロクヨン!!

NINTENDO64
ニンテンドウロクヨン

任天堂／よりすぐりの10タイトル

人気シリーズ、定番ソフト、独創的なニューカマー。任天堂ソフトにはビックリがタップリ！

【出展ソフト全14本】

ジャンル	タイトル	メーカー
ACT	罪と罰～地球の継承者～	任天堂
ACT	パーフェクトダーク	任天堂
ACT	バンジョーとカズーイの大冒険2(仮称)	任天堂
ACT	カスタムロボV2	任天堂
ACT	動物番長(仮称)	任天堂
ETC	マリオパーティ3	任天堂
ETC	どうぶつの森(仮称)	任天堂
RCG	ミッキーのスピードウェイUSA(仮称)	任天堂
RPG	不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！	任天堂
SLG	エコーデルタ(仮称)	任天堂
SPG	WWFレッスルマニア2000	アスミック・エース エンターテインメント
A・RPG	ロックマンダッシュ ～鋼の冒険心～	カプコン
ETC	Dance Dance Revolution featuring Disney Charactors (仮称)	コナミ
SLG	現代大戦略 Ultimate War	メディアファクトリー

ACT 罪と罰 地球の継承者

●任天堂●年内発売予定●¥5,800

人類に訪れた危機を救うのは、3人の男女

人口増加に悩む近未来に誕生した生命体の逆襲と、それを阻止すべく立ち上がった3人の男女の戦いを描いたガンアクション。シリアスなストーリーはアクションの合間のビジュアルシーンとして展開し、迫力のシューティングシーンだけではないストーリー性を感じさせるぞ。

3Dスティック、十字キー、Ⓩトリガーとボタン使いまくりのハイパーアクションが、新時代のACTの姿を映し出す！ 斬新な文学的タイトルにも注目。





⬆迫力のモンスターとの攻防。ふたり同時プレイで熱くなれ！ ⬅読みごたえのあるストーリーが美しい映像で展開するぞ。

RPG 不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来!シレン城!

●チュンソフト／任天堂●9月27日発売●¥6,800

“1000回遊べる”どころか、10000回でもOK!?

不思議のダンジョンシリーズ最新作は、シレンの幼い頃の活躍を描く。ダンジョンのワナ、モンスターの能力ともグレードアップして、シレンの前に立ちふさがるぞ。しかし、そのぶん頼りになる旅仲間もたくさん登場し、しかも複数連れて歩ける。さらには壺を使ってモンスターを仲間にすることも可能になったぞ！ 城造りという新要素も加わり、ますます奥の深いRPGになった『シレン2』。また眠れない日々になりそうだ！





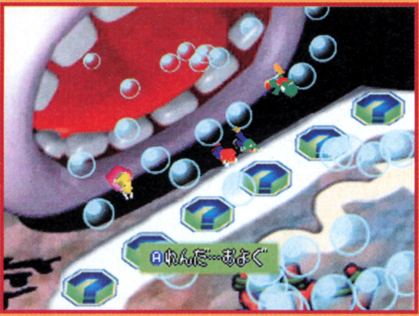
⬆鬼一族からナタネ村を守るために、シレンは戦うのだ。⬅モンスターの壺を投げ、モンスターをゲット！

ETC マリオパーティ3

●任天堂●発売日未定●価格未定

20世紀に後悔を残さないための1本！

21世紀へのカウントダウンとなる、今年の年末。またまた『マリパー』のおでました！ 最大4人同時プレイのわくわくするようなゲームがわんさか登場。キミのロクヨンを素敵なパーティ会場に変身させてくれるぞ。友だちや親戚が集まるこの時期にぴったりの『マリパー』がなきゃ、21世紀は迎えられない！



⬆おなじみのミニゲームが満載！ ご年輩でもOKな簡単操作がウリだから、だれでも楽しめちゃうのだ。

ETC どうぶつの森(仮称)

●任天堂●発売日未定●価格未定

新感覚ほのぼののコミュニケーションソフト

世界にたったひとつしかないキミの村が舞台。キミはここでちょっと変わった動物たちとのふれあいを楽しむのだ。実際の時間がそのままゲーム中に反映されるとのことで、春夏秋冬、朝昼晩、いつ遊んでも森は違った姿を見せるってわけ。動物たちとどんなコミュニケーションをとれるのか気になるね。



⬆動物たちはとってもフレンドリー。でも、ライオンのような肉食動物はどうなんだろ？ ドキドキ……。

「SPACE WORLD」チェック&チェック

昨年のスペースワールドで出展され、今だに発売になっていないソフトが2本ある。『MOTHER3』『スリッ駆 ラジッ駆』。しかし今回は未出展。これらのソフトの命運は？

ACT パーフェクトダーク
●任天堂●年内発売予定●¥6,800

世界的規模で人気バクレツのACT

女エージェント、ジョアンナ・ダークと、地球征服を企む謎の組織との戦いは、スリル満点のガンアクションで展開！　3D・ACTならおまかせのレア社が開発とあって、海外での人気もナットクという1本だ。



➡『007』以上の画面処理と敵の思考で、胃の痛む緊迫感が味わえます。そういや「ポケカメ」で顔を取り込むって話は？

ACT バンジョーとカズーイの大冒険2（仮称）
●任天堂●発売日未定●価格未定

肉体派熊とトーク担当鳥、ギャラは同じ!?

パワフルなバンジョーとおしゃべりなカズーイの黄金コンビが復活！　しかも今度はカズーイがバンジョーのリュックから飛び出し、それぞれ独自の活躍ができるのだ。前作以上のアクションと冒険になりそうだぞ。



➡一心同体だった2匹に何が!?　それじゃ今回は、バンジョーのリュックにはどんな仕掛けが隠されているんだろうね？

RCG ミッキーのスピードウェイUSA（仮称）
●任天堂●発売日未定●価格未定

ディズニーキャラとレッツレーシング！

ミッキーマウスやドナルドダックなど、世界中で人気のディズニーキャラがレースゲームに出演決定。ディズニーワールドからアメリカに飛び出した彼らが、かわいいマシンで猛レースをくり広げるぞ。



➡コース上にアイテムボックスがあるなど、『マリオカート』のような雰囲気がある。RCG久々のヒットとなる予感！

ACT カスタムロボV2
●任天堂●発売日未定●価格未定

ロボットアクション、堂々のV2宣言

“V2”の2にはふたつの意味が。まずはシナリオモード。これは旅立ち編、激闘編の2部構成で、物語性がアップしているのがポイント。もうひとつは対戦で、2対2で戦う「2on2バトル」が新登場したのだ！



➡パーツを組み合わせてキミだけのロボットをカスタムするおもしろさは健在。白熱の全方向バトルを勝ち抜け！

ACT 動物番長（仮称）
●任天堂●発売日未定●価格未定

喰って喰って喰いまくれ！

このゲームは、動物の世界を生きぬくアクションゲーム。ほかのたくさんの動物との戦いに勝ち、相手を“喰う”ことで能力を高め、失われたヤセイを取り戻していく。そして、動物世界をのぼりつめるのだ！



➡上であ〜いうふうに説明してますが、正直言ってよくわかりません。これこそ現場で実物を見てもらいたいものです。

SLG エコーデルタ（仮称）
●任天堂●発売日未定●価格未定

18分間のリアルタイムなエクスタシー

海底に沈んだ遭難船を救出する。そのために海底資源を採掘し、潜水艇や生産基地などを強化しつつ、遭難船に資源を供給。時間内に船を救出しよう。アタマと指先をフル回転させる、リアルタイムSLGなのだ。



➡マップは毎回変化。だから戦略も無限。レーダーと状況報告の“音”がカギを握る、見て触って聞いて快感のSLGだ。

サードパーティ／少数精鋭。次ページでも注目ソフトを紹介

次ページでも注目ソフトを紹介

A・RPG ロックマンダッシュ 鋼の冒険心
●カプコン●発売日未定●価格未定

鋼鉄の宝島を、若き冒険心が駆け抜ける

硬派なトラップと敵、そしてスピーディーなアクションが人気の『ロックマン』シリーズがN64に初登場！　巨大なフィールド、遺跡を走り回って冒険する、スピード感あふれるA・RPGとなっているぞ。



←おなじみのロックマンとロールが“大いなる遺産”を求めて、走る走る走る!!

SPG WWFレッスルマニア2000
●アスミック・エース　エンターテインメント●9月15日発売●¥8,800

全米100万人熱狂のプロレスゲーム日本上陸

アメリカで人気のプロレス団体・WWFの選手が登場するプロレスゲームだ。本場アメリカの迫力ある演出を再現しつつ、操作は同社の『バーチャル・プロレス2』の流れをくんだシンプルで奥の深いものになっている。



←ザ・ロック、ジ・アンダーテイカーなどの人気レスラー総勢57名が登場する。

「SPACE WORLD」チェック&チェック

「ドルフィン」は会場での出展はないが、実はイベント前日にプレス向けの発表会があり、そこでお披露目されるのだ。次号、「ドルフィン」の正式名称と発売時期、形状など、新ハードの全貌をお届けするので期待しててね。

電撃注目

N64ファンの声に応えついに参戦予定!

現代大戦略 Ultimate War
アルティメット・ウォー

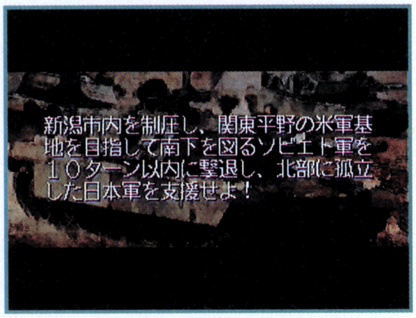


名作ウォーＳＬＧ『大戦略』が、本家であるシステムソフトの監修のもと、N64で登場するぞ。ここでは、スペースワールドの会場でも遊べるシナリオモードの第１章を先取り分析！　気になる人は、ぜひ会場で確認しよう。

N64	現代大戦略 Ultimate War	11月発売予定
	●メディアファクトリー●SLG●128M　B	価格未定

現代「仮想大戦」を徹底分析!!

『現代大戦略』が従来のシリーズと違うのは、「もしもソ連が日本に侵攻したら」という仮想のもとに設定されているところだ。シナリオモードの第１章・新潟では、新潟に上陸して自衛隊に襲いかかるソ連軍を撃破し、自衛隊を救出するのが目的となるぞ。



↑アメリカ軍に課せられた時間は10ターン。その間に新潟を奪還するか、ソ連軍を全滅させよう。

N64版『大戦略』遊びやすいポイント

OPERATION TIME

1 作戦時間制を採用

すべての行動はこのゲージを消費して実行するので、とってもわかりやすいのだ。


←作戦時間があるかぎり何度でも行動できる。

2 ムダをはぶいたシステム

自軍フェイズの地上戦以外はオートで展開。待たされるイライラはないぞ。

航空機


←報告だけでスピーディ。

敵の攻撃


←作戦を指示するだけ！

3 戦況で変化するシナリオ

シナリオモードはクリア時の状況でその後の展開が分岐。何度も遊べる奥の深さはさすが！



←シナリオ1から3つのシナリオにわかれる。

進軍

自軍の移動は、ユニットを選び、移動したい場所をクリック。あとは最短距離を自動で選択してくれるぞ。なお、敵の識別は５段階に分かれ、隠れていたり、遠くにいると見つけにくいことも。




←森は防御しやすいが、移動しづらい。
↓索敵度が低いとこのように不明なまま。

攻撃

味方ユニットを選択後、敵をクリックすれば攻撃可能。この操作だけで移動の判断もしてくれるのでラク。



←↑戦闘は迫力画像。油断すると敵の待ち伏せも。

占領

歩兵や歩兵装甲車を使い、敵に占領された都市を奪還しよう。民間からの支持率、自軍の収入などがアップするので、その後の展開が有利に進むのだ。


←都市では補給が受けられるので、占領は重要だ。

勝利!!



勝利条件を満たせばそのマップはクリア。敵の残したユニットを獲得してさらに強化した自軍で、次の戦いに臨もう。

「SPACE WORLD」チェック&チェック
1997年のスペースワールドで10万人にプレゼントされたミュウの親の名前は「ピーチ」「ルイージ」など、1998年の５万人にプレゼントされたミュウの親の名前は「マクハリ」だった。今回プレゼントされるセレビィの親の名前が気になるよね。

まったく新しいゲームのカタチ!!……

GBアドバンス

ゲームボーイアドバンス

プレイする前に知っておきたい4つのコト

アドバンスには以下の特色がある。今まで公開された情報を総まとめしてみたぞ。

【出展ソフト全9本】

ジャンル	タイトル	メーカー
ACT	くるくるくるりん	任天堂
RCG	マリオカートアドバンス(仮称)	任天堂
RPG	黄金の太陽	任天堂
SLG	ナポレオン	任天堂
未定	ロックマンEXE(エグゼ)(仮称)	カプコン
AVG	サイレントヒルAGB(仮称)	コナミ
RCG	コナミ ワイワイレーシング アドバンス(仮称)	コナミ
SPG	ゴルフマスターAGB(仮称)	コナミ
RPG	桃太郎まつり	ハドソン

1 32ビットCPUとワイド液晶を採用して超美麗な画面!!

CPUは携帯型ゲーム機としては最上級の32ビット。そしてワイド液晶は液晶ならおまかせのシャープ製。この最強タッグが生み出す美麗な映像は、携帯型ゲーム機を超えた!!



➡画面サイズは、このようにちょっと横長なのだ。

2 携帯電話、PHSとつなげられインターネットにアクセスできる情報端末に

アドバンスの拡張コネクタに携帯端末を接続すれば、手軽にインターネットが楽しめるモバイル機に変身！ インターネットを通して最新データをダウンロードしたり、全国のユーザーとデータ交換するなど、その可能性は無限大。21世紀のIT社会とゲームユーザーの架け橋となる存在なのだ。



⬆ただしモバイルアダプタが必要です。

3 ネットを通じてチャットしながら通信対戦ゲームができる

携帯端末＋アドバンスなら、携帯の高速データ通信を利用し、チャット(会話)しながらの通信対戦もＯＫ。これまでパソコンでしか楽しめなかったゲームの遊び方も可能になるってわけ！

別売りの専用デジタルカメラも発売され、相手の顔を見ながら対戦も

専用デジカメを追加すれば、相手の顔と声を受信しながらの対戦まで実現。数年前までは考えられなかったプレイスタイルがすぐそこまで来ている!!

4 「ドルフィン」につなげられまったく新しいゲームが生まれる

アドバンスが接続できるのは、通信端末だけにとどまらない。任天堂の次世代機「ドルフィン」とドッキングするとのウワサもあるのだ。「ドルフィンからなにかしらのデータをダウンロードして、アドバンスで遊べたりできるのでは」など、さまざまな憶測が流れているけど、残念ながら真相はまだ不明。N64はGBと64GBパックでリンクするけど、ドルフィン＋アドバンスはそれをはるかに超えた可能性を秘めているのは間違いないだろう。最強の次世代機と携帯型ゲーム機が合体するんだから、きっとアッと言わせてくれるはずだ。

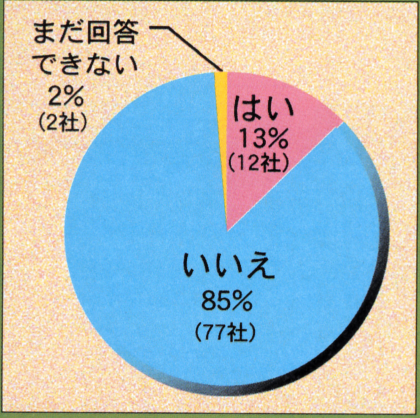
GAMEBOY ADVANCE

●ゲームボーイアドバンススペック(仕様)

- CPU―メモリ内蔵32ビットRISC-CPU（英国ARM社製CPUコア採用）
- LCD―反射TFTカラー液晶
- 画面サイズ―40.8mm×61.2mm（縦×横）
- 解像度―240×160ドット
- 最大同時発色数―6万5千色
- 外形寸法―約80mm×135mm×25mm（高さ×幅×厚さ）
- 重量―約140g
- 電源―単3型アルカリ乾電池2本
- 連続使用時間―20時間
- 発売予定―未定
- 販売価格―未定

サードパーティアンケート結果

Q アドバンスソフトを開発していますか？



「はい」と答えた数が少ない感じだが、回答を得られなかった有力サードパーティもかなりあるので、実際の数はもう少し多そうだ。

⚠まだまだあるぞ!アドバンスの可能性を広げる要素

SFCソフトの移植がカンタンにできる!

これは単にソフトが増えるってだけの話じゃない。データ交換や対戦しやすいなど、携帯ゲーム機のメリットを生かすことで再評価を受けるゲームも出てくるはずだ。

Ⓛ、Ⓡボタンがついて操作性に広がりが

従来のGBではどうしても単純な操作しかできず、多彩な操作や画面切り替えなどが必要なゲームが作りにくかった。これまで慣れ親しんだⓁ、Ⓡボタンなら追加されてもOKでしょ？

サードパーティの数がかなり多いらしい

開発資金が少なくてすむという、携帯型ゲーム機の強みはアドバンスでも同じ。そのため参入メーカーはかなり多いと予想されるぞ。来年の同イベントは今年のGB以上の活気も!?

「SPACE WORLD」チェック&チェック

上の記事は、今回のスペースワールド開催前までに公表された情報をおさらいしたものだが、ゲームボーイアドバンスのスペックが若干変更になっている模様。会場ではあらためて正式なリリースがあるようなので、次号でバッチリフォローするぞ。

任天堂／新しいハード、やっぱり『マリオ』はかかせません

RCG マリオカートアドバンス（仮称）

●任天堂●発売日未定●価格未定

ドリテク、アイテム使いまくりの日々再び!!

ＳＦＣ、Ｎ64と、いずれのハードでも大ヒットとなった、ＲＣＧの決定版が『マリオカート』。そのアドバンス版がさっそく登場とくれば注目せずにはいられない！　携帯ゲーム機とはいえ、さすがはアドバンス。ビジュアルはＮ64にも負けないくらいに決まってる。32ビット機だからスピード感も期待以上のものになるはずだ。そしてＲＣＧといえば対戦も気になるところ。この真実は直接会場で確認するっきゃない!!



⬆3連コウラにトゲゾーと、『マリカー』でおなじみの武器がしっかり使えます。

SLG ナポレオン

●任天堂●発売日未定●価格未定

コルシカの英雄、ヨーロッパを席巻する

キミはナポレオンとなり、ヨーロッパの戦場を駆けめぐる。ウォーゲームだけに戦術も重要だが、このゲームでは人心掌握が勝負の決め手となるぞ。的確な判断と決断で、歴史を超えた最強のナポレオン軍を目指せ！



⬅歩兵、騎馬、大砲など、中近代兵器が登場する。

RPG 黄金の太陽

●任天堂●発売日未定●価格未定

キャメロット発ソフトの本命始動!?

『マリオゴルフ』を手がけたキャメロットから待望のＲＰＧ登場!!　なにしろ知る人ぞ知る名作ＲＰＧシャイニングシリーズなどを生み出した開発陣だけに、ファンの期待も非常に高いものがあるのだ。舞台となるのはファンタジーな世界。そこに封印された古代科学を何者かが解放したことから、世界滅亡のシナリオが動き出してしまう。世界を救うため、少年ロビンは伝説となる冒険へと旅立つ……。



⬆ゲームは正統派ＲＰＧ。中央のキャラがロビンかな？

ACT くるくるくるりん

●任天堂●発売日未定●価格未定

キミの心もくるくる回すシンプルさが魅力？

アドバンス初となりそうなＡＣＴは、"単純で爽快な、世界初のシンプルアクション"を名乗る。名前のとおり、画面中央の棒をくるくるりんと回転させるようだ。たったそれだけの操作でどんなＡＣＴが生まれるのか、とても楽しみ。



⬅時間や画面左上のマークの意味が気になるっ!!

知っていたかな 1 アドバンス編……アドバンスのカギを握る3つの新会社に注目!!

任天堂とコナミが作った合弁会社
モバイル21

会社名でもある"モバイル"がポイント

アドバンスと携帯電話などを接続する専用アダプタの発売が予定されている。これを利用した新分野のソフト開発、さらにはアドバンスの通信対応ゲームも手がけるのがこの会社。また、次世代機ドルフィン用ゲームも、アドバンスと連動するものを開発予定。携帯ゲーム機での通信の可能性をとことん追求する会社といえるだろう。

任天堂と電通が作った新会社
エヌディキューブ

開発の"N"と広告の"D"がダブルでクリエイターを支援

ゲーム業界をリードする任天堂、そして広告業界をリードする電通が設立したのがこの会社だ。任天堂側は、携帯電話を使ってプレイする携帯ゲーム機用ソフトを開発するクリエイターの開発環境を支援。そして電通側がソフトのプロモーションを支援するのだ。開発と宣伝両面でのサポートで、新たな才能が発掘されるか!?

任天堂全額出資のゲームソフト会社
ブラウニー・ブラウン

主要メンバーはあの名作ＲＰＧを開発!!

6月30日に設立された、できたてホヤホヤの新会社。ポイントは社の中心メンバーが、スクウェアで『聖剣伝説』シリーズを手がけた人たちということ。すでに活動は始まっていて、第1弾はアドバンス用ソフト『マジカルバケーション（仮称）』。コミュニケーションＲＰＧと銘打たれたこのソフトは、来年春の発売を目指すとのことだ。

「SPACE WORLD」チェック&チェック

ビッグニュース！　会場で新作の『ポケモン』ソフトが発表に！　このソフトは、Ｎ64版『ポケスタ金銀』やＧＢ版『ポケモンでパネポン』のことではなく、今まで聞いたことのないまったくの新作。どんなゲームかは会場へ行ってキミの目で確かめてほしいぞ。



今度の『桃太郎』はミニゲーム満載のおまつりRPG！



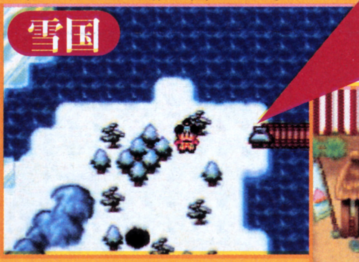
桃太郎や金太郎といった、だれもが知っている昔話の主人公たちが活躍する『桃太郎伝説』シリーズ。その最新作が、アドバンスに早くも登場！　今度の冒険は鬼退治の旅ではなく、思わずハマるミニゲーム満載のとっても楽しい旅。今までとはひと味もふた味も違う桃太郎の世界をご覧あれ。

GBA	桃太郎まつり	発売日未定
	●ハドソン●RPG●容量未定	価格未定

「ゆうぎ道」を極めるため、桃太郎は再び旅に出る！



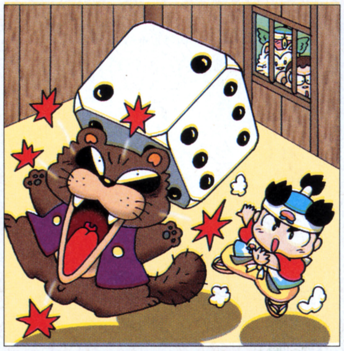
今作は、鬼たちが改心して平和になった世界が舞台。平和が戻った世界では、あそび小屋で楽しめる「ゆうぎ」が大流行。村祭りに招待された桃太郎も、この「ゆうぎ」にハマってしまう。ほかの村にも楽しいあそび小屋があって、「ゆうぎ」で段位を競い合っていることを知った桃太郎は「ゆうぎ」を極めるために旅に出るのだ。



← 『桃太郎伝説』シリーズを遊んだ人にはおなじみの村や人物が、この作品でもたくさん登場するぞ。



いちど遊んだ「ゆうぎ」は、いつでも遊べるようになるぞ



冒険中に遊んだ「ゆうぎ」は、「ゆうぎアルバム」モードでいつでも遊べるようになる。段位を上げるためにトコトン練習をしたり、ちょっとした時間の合間に遊んだりといろんな楽しみ方ができるモードだ。また、このモードで最高記録を更新すると、冒険中にいいことがあるようだ。このモードをうまくプレイして、ゆうぎ名人を目指そう！



「SPACE WORLD」チェック&チェック
去年のスペースワールドの来場者数はなんと17万人！　今年も同じく3日間ともユーザーズデイだけど、新ハードや目玉ソフトが目白押しだけに去年の来場者数を上回るかもね。ちなみにおいそれと会場に行けないという地方の方、当日任天堂のホームページで速報をやっているぞ。

サードパーティ／おなじみのキャラがGBAに進化！

未定 ロックマンEXE（仮称）

●カプコン●発売日未定●価格未定

ネット時代のロックマン誕生！

舞台は200X年のネットワーク社会。そこではネット犯罪が多発し、社会問題化していた。キミは、主人公の「光熱斗」となり、いろんな機器の内部の電脳世界に進入できるネットナビ「ロックマンEXE」と協力して、悪のネット組織から平和を守るのだ。



➡今度のロックマンの活躍する舞台は、いろんな機器の内部の電脳世界なのだ。



RCG コナミ ワイワイレーシングアドバンス（仮称）

●コナミ●発売日●価格未定

コナミキャラがいっぱいのRCG

コナミのアドバンス第1弾ソフトは、なんとRCGだった。しかもゴエモン、パワプロクンなど、コナミファンにはおなじみの人気キャラが大集合のにぎやかテイスト。くわしいことはまだ不明だけど、会場では実際にプレイできるので、まずは自分の目で確かめてみよう。



⬆画面左を見ると、友だちと4人対戦までできる感じ。ほかにどんなキャラが出てくるのか気になるよね。

そのほかのコナミソフト

『サイレントヒルAGB』『ゴルフマスターAGB』

ここでは紹介できなかったけど、実はコナミのアドバンス作品は、あと2本プレイできる。PS版で好評のホラーAVG『サイレントヒル』、そしてSPG『ゴルフマスター』と要チェック。

（ビデオ出展作）／会場では遊べないけど、見逃さないように！

RCG ポケットGTアドバンス（仮称）

●エム・ティー・オー●発売日未定●価格未定

実車そっくりの本格派レースゲーム

アドバンスのグラフィック機能をフルに生かした、本格派公道バトルゲーム。リアルなグラフィックに加え、回転機能や拡大・縮小機能を活用することで、操作感やスピード感はバツグン。マシンやコース、チューニングパーツも多数登場するぞ。





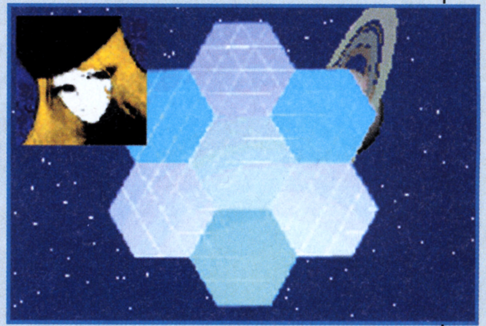
⬆3Dで制作された車はとってもリアル。
⬅遠くに見える背景も、多重スクロールにより美しく表現されている。

PZG 松本零士のスペースヘキサイトX（仮称）

●ジョルダン●発売日未定●価格未定

松本零士の世界でPZGが楽しめる

思考型PZG『ヘキサイト』のアドバンス版は、メーテルやハーロックなど松本零士キャラが多数登場する豪華作。オリジナルストーリーがくり広げられるシナリオモードや、トチローの詰め対戦など、モードも豊富。COMの思考ルーチンも大幅に強化され、より快適にプレイできるぞ。



⬆銀河系の星々を背景に、あのメーテルやハーロックなどが登場し、プレイを盛り上げてくれるのだ。

スペースワールド直前 2大新ハード大予想

いよいよ発売も見えてきたふたつの新ハード。気になるその発売時期などを、編集部がスペースワールドの前に大予想するぞ。

ドルフィンの正式名称

➡スターキューブ？

海外のサイトで噂されているのが、「スターキューブ」なる名称。任天堂がネット上でその名前のドメインを取得したのがネタ元とか。昨年設立の新会社「NDキューブ」という名称からも、"～キューブ"となる可能性は高い？

発売時期

GBA➡11月21日？
ドルフィン➡来年春？

GBAの開発は順調のようで、あとは生産を待つのみ。任天堂お気に入りの11月21日が本命!?　いっぽうドルフィンは、今年末～来年初めと言われているが、来年春あたりになるのでは。

本体価格

GBA➡¥8,800？
ドルフィン➡¥25,000？

GBカラー発売時の定価は¥8,900。性能はそれより上のGBAだけど、価格はそれと同じくらい？　ドルフィンは、アメリカでは200ドル程度と言われている。すると、N64発売時と同じ¥25,000程度？

第1弾ソフト

GBA➡『マリオカート』？
ドルフィン➡『マリオ』？

GBAは今回任天堂から発表された4ソフトが第1弾になりそう。ドルフィンはまだなにも見えてこないが、宮本茂さんが中心となって開発しているというからには、『マリオ』か『ゼルダ』のはず？

「SPACE WORLD」チェック&チェック
会場では、モニター映像にも注意をしよう。ここでは紹介していないアドバンスソフトの映像がしっかり入っているぞ。アドバンスに期待している人は必見だぞ！

よりどりみどり、充実の55本

GBカラー

ゲームボーイカラー

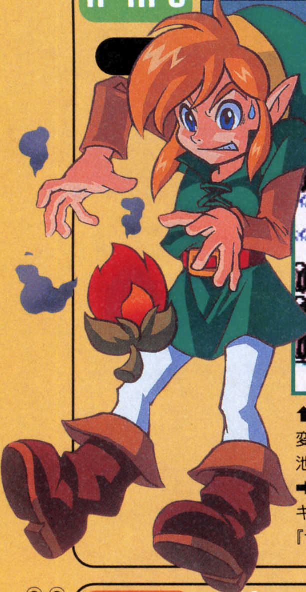
任天堂／人気キャラ大集合

リンク、ポケモンなど、おなじみの面々はGBCでも元気いっぱい。かわいいニューフェイスも見逃せない。

A・RPG ゼルダの伝説ふしぎの木の実～大地の章～（仮称）

●任天堂●12月発売予定●¥3,800

GB版『ゼルダ』2部作の第1章







⬆たとえば季節を冬に変化させると、凍った池の上を歩けるのだ。➡ダンジョンのトリッキーな仕掛けはさすが『ゼルダ』って感じ？

全2作で構成される『ふしぎの木の実』シリーズ第1弾は、四季が乱れ、闇の力が迫る大地ホロドラムが舞台。リンクは季節を操る"四季のロッド"を駆使して謎を解き、大地の巫女・ディンを救うために戦うのだ。見習い魔法使いのメイプル、謎の民ウーラ族など、コミカルな新キャラクターたちが多数登場する。またニヤリとさせる懐かしのキャラも登場。GB版ゼルダならではの世界を、たっぷり楽しめるのだ。

PZG ポケモンでパネポン

●任天堂●9月21日発売●¥3,800

名作PZG、ポケモンパワーで真価を発揮!!

パネルを左右に入れ替えて、同じパネルをタテかヨコに3つ以上並べて消す。この単純な仕組みながら、パネルが消える間に次の連鎖を作る"アクティブ連鎖"により超熱中PZGとなった『パネルでポン』。今回はこの『パネポン』がポケモンをフィーチャーして登場するぞ。むかえるジムリーダーたちとのパネポン勝負に、見事勝ち抜いていこう！





⬆パネルが消える間も気は抜けない。このスリルが極上!! ⬅いつ電源を切っても再開できる、親切設計なのだ。



【出展ソフト全55本】

ジャンル	タイトル	メーカー
A・RPG	ゼルダの伝説　ふしぎの木の実　大地の章（仮称）	任天堂
ACT	ドンキーコング2001	任天堂
ACT	伝説のスタフィー（仮称）	任天堂
ETC	怪人ゾナー	任天堂
ETC	とっとこハム太郎　ともだち大作戦でちゅ	任天堂
PZG	ポケモンでパネポン	任天堂
SPG	テニスGBカラー（仮称）	任天堂
RPG	ウィザードリィ	アスキー
RPG	ウィザードリィⅡ　リルガミンの遺産	アスキー
RPG	ウィザードリィⅢ　ダイヤモンドの騎士	アスキー
RPG	真・女神転生　デビルチルドレン　黒の書	アトラス
RPG	真・女神転生　デビルチルドレン　赤の書	アトラス
SLG	ハムスターパラダイス3（ちゅりー）	アトラス
ETC	グランドカジノ	アルトロン
ETC	ビリヤードクラブ	アルトロン
PZG	パズルボブルミレニアム	アルトロン
SLG	JETでGO!	アルトロン
RPG	コトバトル	アルファドリーム
RPG	ギミックランド	アルファドリーム
RPG	スターオーシャン　ブルースフィア	エニックス
RPG	ドキドキ伝説　魔法陣グルグル	エニックス
RPG	コマンドマスター	エニックス
ETC	シルバニアファミリー2（仮称）	エポック社
RPG	六門天外モンコレナイトGB	角川書店
ACT	ロックマンX　サイバーミッション	カプコン
STG	Boon　Boon　カブーン	GAPS
ETC	新世紀エヴァンゲリオン　麻雀補完計画	キングレコード
ACT	大刀（DAIKATANA）GB（仮称）	KEMCO
ETC	Dance Dance Revolution GB2（仮称）	コナミ
ETC	ポップンミュージックGB　アニメーションメロディ	コナミ
ETC	ポップンミュージックGB　ディズニーチューンズ（仮称）	コナミ
ETC	ミニゲームはじめました	コナミ
ETC	ビートマニアGB　ガッチャミックス2	コナミ
STG	エアフォースデルタ	コナミ
PZG	ぽけっとぷよぷよ～ん	コンパイル
SLG	電車でGO!2	サイバーフロント
ETC	ポケットクッキング	J・ウィング
ETC	GO!GO!　ヒッチハイク2	J・ウィング
PZG	ポップンポップ	ジョルダン
PZG	ハムスター倶楽部　あわせてチュー	ジョルダン
SLG	ハムスター倶楽部2	ジョルダン
AVG	ぐるぐるとなかよし（仮称）	スティング
RPG	携帯電獣テレファング　スピードバージョン	スマイルソフト
RPG	携帯電獣テレファング　パワーバージョン	スマイルソフト
RPG	ブレイブサーガ　新章アスタリア	タカラ
ACT	ソロモン	テクモ
PZG	パズルデショーブヨ!　ウータマちゃん	naxat
SLG	ぼくのキャンプ場	naxat
RPG	テイルズ　オブ　ファンタジア　なりきりダンジョン	ナムコ
RPG	攻めCOMダンジョン　ドルルルアーガ	ナムコ
S・RPG	ポケットキング	ナムコ
RPG	ザ・ブラックオニキス	ビーピーエス
S・RPG	牧場物語GB3　～ボーイ・ミーツ・ガール～	ビクターインタラクティブソフトウェア
ETC	スーパーロボット　ピンボール（仮称）	メディアファクトリー
AVG	ゴン太のおきらく大冒険	レイアップ

「SPACE WORLD」チェック&チェック

今回出展されるGBソフトは全部で60本。でも上のリストに載っているのは55本。のこりの5本はメーカーの規制で、まだタイトルさえも公開不可なのだ。これらのタイトルは会場でちゃんとチェックしてね。

ACT ドンキーコング2001

●任天堂●発売日未定●価格未定

新世紀ドンキーもビジュアルはピカイチ

奪われたバナナを取り戻すために、またまたドンキーが冒険へと旅立つ。今度もディディーをパートナーに、あのテこのテでトラップをクリアしていくのだ。『ドンキー』といえば美しいビジュアルが魅力だけど、今回も前作を上回る美しさだぞ。タイトルに「2001」とあるということは来年発売!?



⬆力のドンキーと身軽なディディーの黄金コンビなら、どんなワナだってノープロブレム！

ACT 伝説のスタフィー(仮称)

●任天堂●発売日未定●価格未定

星の王子、海底へ行く

スタフィーは天界の王子様。だけどおっちょこちょいが玉にキズ。そんな彼がなくした大切な宝物を探すため、海の仲間といっしょに海底を大冒険！　コミカルでファンタジックな、ほんわかな雰囲気が味わえるACTなのだ。だたしACTといってもしっかり遊べるのは、さすが世界の任天堂！



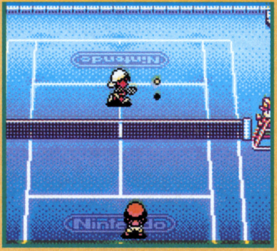
⬆海のモンスターが襲いかかる中、宝物を求めてスタフィーくんはがんばっちゃうのです。

SPG テニスGBカラー(仮称)

●任天堂●11月1日発売●¥3,800

育てて移して楽しむテニス

テニスゲームながら、キャラクター育成を楽しむストーリーモードが中心。なぜならこのソフトは『マリオテニス64』と64GBパックで連動するからなのだ。ここで育てたキャラを『マリテニ』で使うことができるだけでなく、その逆も可能で、これで遊びの幅が広がること間違いなし!!



⬆育成中心だけど、かんじんのテニスをナメちゃいけない。N64版に負けない本格派だ。

ETC 怪人ゾナー

●任天堂●発売日未定●価格未定

なぞベンチャーだゾナ!!

おなじみの怪人ゾナーとなぞなぞで対決できる、新感覚のゲームが登場だ。家電のリモコンが発する赤外線をキャッチして新しいなぞなぞを手に入れるという、まったく新しい試みに注目しよう。通信ケーブルを使えば、友だちとのなぞなぞ対決もできたりと、なんだか不思議な楽しさがあるぞ。



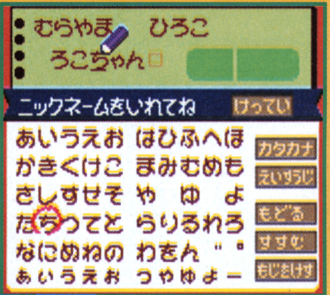
⬆小学生に人気の怪人ゾナーがGBに初登場。どんななぞなぞを仕掛けてくるのかな？

ETC とっとこハム太郎ともだち大作戦でちゅ

●任天堂●9月8日発売●¥3,800

占い好きのハムスター、飼いませんか？

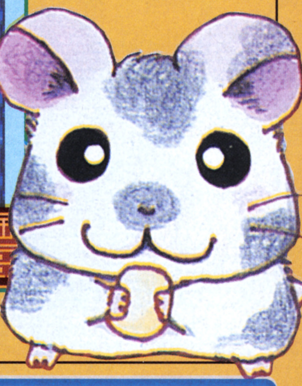
かわいいハムスターのハム太郎は占いが大の得意。名前と誕生日を入力すれば、性格やほかの人との相性などを占ってくれるのだ。時計機能つきで、時間に合わせて生活するハム太郎の日常やしぐさを観察し、会話を楽しむ、デジタルペット的な楽しさもプラスされているよ。ちょっと変わったタイプのゲームだ。



⬆個人データはセーブされ、いつでも占えるのだ。



⬆朝のあいさつをしてくれるハム太郎くん。夜は羽根車を回して元気いっぱい!?　夜行性だし。



知っていたかな2 出展ゲームボーイソフトに見る「傾向」と「チェックポイント」 ゲームボーイ編

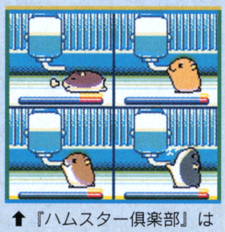
昨年とくらべて約2倍の出展タイトル数

GBシリーズ本体は今年7月に全世界で1億台の出荷を達成。発売から10年がたった現在もその人気は衰えるどころかさらにアップしている。それを証明するのがGBソフトの出展数で、昨年とくらべて2倍！　ナムコ、コナミなどの有名メーカーも新作を発表しており、質も向上しているぞ。この活気は会場でチェックするっきゃない！

出展ゲームボーイソフト	昨年	今年
	30本	60本

低年齢・女の子向けソフト目白押しで新ユーザー開拓!?

女の子に人気のハムスターものが、3社から4タイトルも発表された。『牧場物語GB3』も女の子にウケているよね。このほか『ゴン太のおきらく大冒険』など、かわいい系ソフトが目立つのもGBソフトの特徴なのだ。



⬆『ハムスター倶楽部』は女の子に根強い人気だ。

新機能カートリッジ「動きセンサーカートリッジ」は要チェック！

『コロコロカービィ』で初めて採用された、GB本体の動きや衝撃を感知する「動きセンサーカートリッジ」。これに対応するソフトが出展される可能性もあるぞ。実際に遊べるかもしれないので、ぜひ会場で確認しよう。



⬆微妙なかたむけにも対応するアナログ仕様。

「SPACE WORLD」チェック&チェック

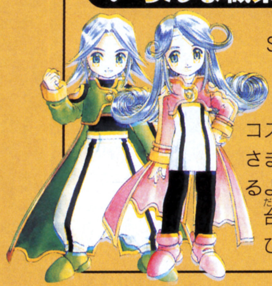
豆知識。『ポケモン』のミュウ10万人プレゼントのあった1997年のスペースワールドのとき、あまりにも人が多く来てしまったため、本来イベントのなかった月曜日にも会場でミュウプレゼントを実行したのだ。今年もそんな珍事があるやも。

サードパーティ／豊富なジャンル、ダントツの出展数

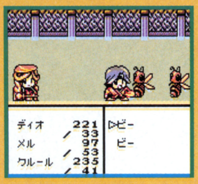
RPG テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン

●ナムコ●11月10日発売●¥4,500

いろんな職業になりきっちゃうぞ



SFCやPSで発売された名作RPG『ファンタジア』の続編。主人公のなりきりしは、コスチュームに着替えることで、さまざまな職業の特殊能力を使えるようになるぞ。また、冒険の舞台となるダンジョンは、入るたびにマップが変化するのだ。



⬆バトルでは技のコマンドを入力して戦うのだ。

RPG スターオーシャン ブルースフィア

●エニックス●秋発売未定●¥4,900

青い惑星を舞台にした壮大なストーリー

PS版『セカンドストーリー』の続編がGBに登場。仲間を行動させるプライベートアクションや、アクション性の高いバトルは今作でも健在。さらに、フィールドの仕掛けを解く特技など、楽しい要素が追加されたのだ。

➡水の惑星エディフィスから冒険が始まるぞ！





⬅モンスターのスキをついて必殺技をたたきこめ。

RPG 真・女神転生 デビルチルドレン 黒の書 赤の書

●アトラス●11月発売未定●¥4,300

名作RPG『真・女神転生』シリーズ最新作！





⬆うまく会話をすれば、デビルを仲魔にできるぞ。

デビルと会話をしたり、デビルどうしを合体させて強力なデビルを作ることができるRPG。『黒の書』と『赤の書』のふたつのバージョンが同時発売され、それぞれ主人公やストーリー、合体でできるデビルが違う。また、通信ケーブルを使って対戦したり、デビルを交換することもできるぞ。



S・RPG 牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール

●ビクターインタラクティブソフトウェア●9月29日発売●¥4,200

ドキドキ感たっぷりのシリーズ最新作！

作物を育てたり、動物を飼育しながら牧場経営するS・RPGの続編が登場。馬がたくさん飼えるようになり、新しい作物やミニゲームが新たに追加。また、男の子と女の子、どちらを選ぶかによって、イベントや得意な仕事が変化する。ドラマチックなストーリーも見逃せないぞ！



⬅農作業や動物の飼育など、毎日の牧場生活は大変！キミだけの立派な牧場を作ろう。

S・RPG ポケットキング

●ナムコ●発売日未定●価格未定

S・RPGの名作がGBで復活！



⬅領土拡大を目指し、戦いをくり広げていくのだ。



➡種族ごとの特性を生かした戦いが勝負のカギだ。

往年の名作『キングオブキングス』の世界観を受け継いだS・RPG。ハーピィ、ゴブリン、エルフとおなじみの種族たちが登場するのはもちろん、GB版ではまったく新しいシナリオで、ゲームが展開されていくのだ。

ACT ロックマンX サイバーミッション

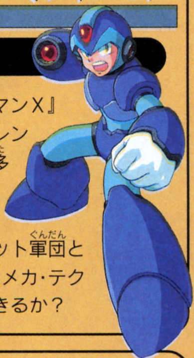
●カプコン●秋発売予定●¥3,980

片腕が銃のロボットが大活躍

➡強化パーツや巨大メカに乗れるなど、新要素も追加。



SFC『ロックマンX』と『X2』が、アレンジされて新登場。多彩なアクションやさまざまな武器を駆使し、悪のロボット軍団と戦おう。キミは天才メカ・テクノの野望を阻止できるか？

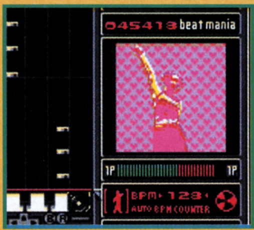


ETC ビートマニアGB ガッチャミックス2

●コナミ●9月28日発売●¥4,500

DJ気分でスーパーヒット曲をプレイ！

すっかりゲームの1ジャンルとして確立したコナミの「音ゲー」の最新作。リズムを刻んで落ちてくるバーに合わせてタイミングよくボタンを押すと、かっこよく演奏できるのだ。収録されているのは、だれもが知っている大ヒット曲ばかり。通信での対戦や、協力プレイも楽しいぞ。



⬅おなじみ「LOVEマシーン」をはじめ、幅広いジャンルから20曲以上を収録。

ETC スーパーロボット ピンボール（仮称）

●メディアファクトリー●12月発売予定●価格未定

スーパーロボットたちがピンボールで大活躍

おなじみのスーパーロボットたちが、今度はピンボール台に登場！「スクランブルポッド」と呼ばれるポッド型のボールをはじき、出現する敵ロボットを倒しながら技を完成させよう。強力な敵ボスを、必殺技で倒すのだ。

➡敵味方合わせて100体以上のロボットが登場！





⬅必殺技のシーンもバッチリ再現されているぞ。

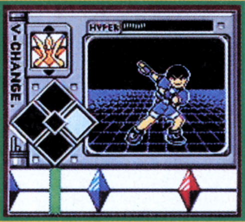
「SPACE WORLD」チェック&チェック

「スペースワールドのおみやげ」というのを知っているかな。去年は会場の出口で配られ、もれなく「ポケモンのCD」がもらえたのだ。はたして今年はあるのか？ あったら何がもらえるのかな？

RPG コマンドマスター
●エニックス●秋発売予定●¥5,900

コマンドを入力して戦え！

ネオスとなって、すごい技を決めて戦っていくRPG。ネオスになるためには、特殊なコマンドを入力する必要があるぞ。操作システムがまったく新しい、新感覚のゲームなのだ。



⬆コマンド入力に成功すると、ネオスを召喚できるのだ。

RPG コトバトル
●アルファドリーム●発売日未定●価格未定

「コトダマ」でカードを作り出そう！

言葉のパワーである「コトダマ」を集め、カードを作っていくカードゲーム。「コトダマ」は漢字一文字で、別の漢字をつなげて単語を作ると、コンボカードが作れるのだ。



⬆モンスターや魔法などのカードを作って戦っていくのだ。

RPG ギミックランド
●アルファドリーム●冬発売予定●価格未定

コマンド入力で白熱した戦闘を実現

コマンド入力で攻撃力が変化する武器「ギミック」での攻撃が楽しいRPG。主人公デミルとなり、いろんな仕掛けが待つケチャプー王国を冒険しよう。通信対戦もできるぞ。


⬆ケチャプー王国内にはいろいろな仕掛けが隠されているぞ。

RPG 六門天外モンコレナイトGB
●角川書店●11月発売予定●¥4,300

人気アニメのカードバトルRPG

テレビ東京系で放送中の同タイトルをゲーム化。モンスターたちが住む六門世界の平和を守るため、主人公・大矢門斗となって、仲間のモンスターたちと共に戦っていくのだ。



⬆キャラを移動させ、カードをめくるとその地形がわかるぞ。

ACT 大刀（DAIKATANA）GB（仮称）
●KEMCO●10月発売予定●¥4,200

伝説の「大刀」で悪を斬れ！

古代ギリシャから近未来の日本まで、時空を超えた4つの世界を冒険するアクションアドベンチャー。30種類以上の武器を使いこなし、多くの謎やトラップをクリアしていこう。


⬆伝説の武器「大刀」をめぐり、冒険がくり広げられる。

PZG ポップンポップ
●ジョルダン●発売日未定●¥3,800

STG要素も加わったPZG

空中に浮かんでいる風船へ同じ色の風船をくっつけて割っていくPZG。通信対戦モードのほか、ふたりで遊ぶ協力プレイモードや自分で面が作れるエディットモードもあるぞ。



⬆キャラを左右に移動させ、手持ちの風船を発射していくのだ。

ETC シルバニアファミリー2（仮称）
●エポック社●12月発売予定●¥3,980

おとぎの国を冒険しましょ！

主人公のアイボリーウサギの女の子が、おとぎの国からなくなった、「色」を取り戻す冒険にでるぞ。ストーリー以外にも、花の育成や家具の収集など、お遊びたっぷりなのだ。



⬆四季や昼夜があり、シルバニア村の美しい自然が楽しめる。

ETC グランドカジノ
●アルトロン●10月発売予定●価格未定

カジノを回って大富豪を目指せ！

世界3大カジノをめぐり、ポーカーやバカラなど5種類のゲームを勝ち抜き、世界一の大富豪を目指す。各種イベントや個性的なキャラも登場し、ゲームを盛り上げてくれるぞ。

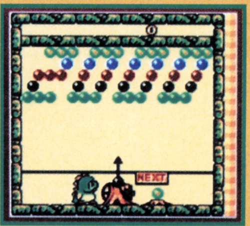


⬆各カジノをめぐり、そこでのゲームを勝ち抜いていくのだ。

PZG パズルボブルミレニアム
●アルトロン●11月発売予定●価格未定

ミレニアムを『パズボブ』で遊ぼう

アーケード、家庭用ともに人気のあるPZGシリーズのGB版。今作では新たに、物語形式でCOMと勝負していくストーリーモードと通信対戦モードが追加されているぞ。



⬆GBカラー専用だから、玉の色もこんなに見やすくなったぞ。

SLG 電車でGO!2
●サイバーフロント●12月発売予定●¥5,200

第2弾が発車オーライ！

電車運転SLGのGB版第2弾が登場。今回は秋田新幹線など、4路線での運転が可能だ。また今回のオリジナル要素として、鉄道写真を集めていくモードが追加されたぞ。

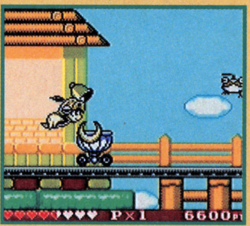


⬆決まった時刻に駅を通過する定通システムも再現されている。

STG BoonBoonカブーン
●GAPS●10月中旬発売予定●¥3,800

多彩なアクションが楽しいぞ

敵にぶつけたり、仕掛けにひっかけたりできる三日月型の武器を使って進む、横スクロールシューティングアクション。風船やトロッコなどの仕掛けをうまく使って進んでいこう。

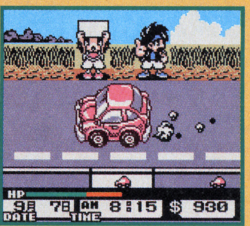


⬆仕掛けごとに、多彩なアクションが用意されているぞ。

ETC GO!GO!ヒッチハイク2
●J・ウイング●9月発売予定●¥4,500

ヒッチハイクで目指せN.Y.

アメリカ横断ヒッチハイク大会に、日本代表として参加。街でアルバイトや買い出しなどをしながら、ライバルたちよりも早くゴールであるニューヨークにたどり着くのだ。



⬆ヒッチハイクで車を止め、アメリカ横断をしていくのだ。

「SPACE WORLD」チェック&チェック

『電車でGO！2』は、GB初の大容量、64Mカートリッジ。そこで気になるのはGBAソフトの容量。ハードの能力アップにともない、ソフトのほうも容量が増えて、32M～128Mくらいになるのではないだろうか。となると、ソフトの価格もGBよりちょっと高くなりそうだ。

初の3ページでドキドキ!

ウラワザの研究所



夏休みも残すところあとわずか。みんなは宿題を片付けたかな? ボクらは、休みも返上して毎日ウラワザばっかり探していた……。そのかいがあって、たくさんのウラワザが確認できたよ!

ウラワザ王超新作最速版2000（仮）発売決定!! 乞うご期待!!

編集部情報

N64 マリオテニス64

隠しキャラ&隠しコート出現方法まるごと大紹介!!

このゲームに登場する隠しキャラは、ヘイホーとドンキーコングJr.の2体。出現方法は2体共通で、どのキャラを使ってもいいので、最初のトーナメントに優勝すること。そのとき参加した大会がシングルスならヘイホーが、ダブルスならドンキーコングJr.が手に入るのだ。なお、このふたりだけは、出現したときからスターキャラとして使えるぞ。**埼玉県　直乃さんほか**



➡一度でも優勝すれば、キャラ選択画面に出現。そのあとずっと使えるようになるのだ。

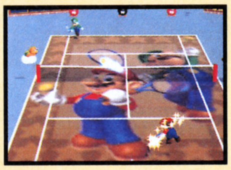
トーナメントに参加して3つの大会に初めて優勝する

シングルスなら… → 
ヘイホーGET!

ダブルスなら… → 
ドンキーコングJr.GET!

全隠しコート特徴&出現方法

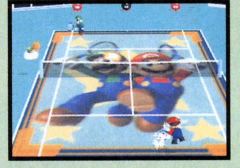
マリオブラザーズ



たまあし→はやい
バウンド→よわい

シングルスでマリオを使って、キノコカップに優勝すると出現する。

マリオ&ルイージ



たまあし→はやい
バウンド→ふつう

マリオ&ルイージで、スターカップに優勝すると出現する。

ベビィマリオ&ヨッシー



たまあし→さいそく
バウンド→よわい

シングルスでヨッシーを使って、キノコカップに優勝すると出現する。

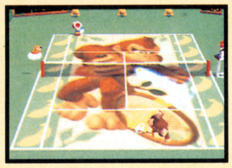
ワリオ&ワルイージ



たまあし→はやい
バウンド→さいきょう

マリオ&ワルイージで、スターカップに優勝すると出現する。

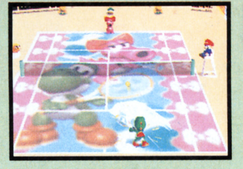
ドンキーコング



たまあし→はやい
バウンド→さいきょう

シングルスでドンキーコングを使い、キノコカップに優勝すると出現。

キャサリン&ヨッシー



たまあし→おそい
バウンド→よわい

キャサリン&ヨッシーで、スターカップに優勝すると出現する。



アンタはせいぜいト○ズラーよ　by博士

ワルイージって、アレに似てるわよね。某懐かしアニメの「ポチっとな」の人に。そういえば、アタシたちも3人。三悪でいえば、美しいアタシはド○ンジョさまよね。え? お手伝い?　う〜ん……お○てブタかしら?(助手)!!!!!!(お手伝い)

イラスト/いりえまさよ

ディープウラワザインパクト

テニスっていいよね〜。心躍らせる要素がいっぱいつまってるし。(所長)ホントホント。(助手)短いスコート!　生足!　チラリズム!(所長)躍動する筋肉!　むせ返る汗の匂い!　たくましいコーチとの出会い!(助手)……はぁ。(博士)

編集部情報

N64 ゼルダの伝説　ムジュラの仮面

鬼神リンクでクロックタウン&タルミナ平原を歩きまわろう!

最後のボス戦以外で鬼神リンクになれるウラワザが発見されたので紹介するぞ！　下の条件と右のポイントを参考にクロックタウンだけでなく、タルミナ平原も歩きまわってみよう。でも、攻撃の威力は変身前のリンクなんで気をつけてね。

東京都　中村光弘くんほか



←フィールドで鬼神リンクになれるなんて、驚きだよね！

条件

①ボンバーズイベントを起こす
②天文台外に「魔法のマメ」を植えて、葉に乗れる状態にしておく
③最期の日にハニーとダーリンの店へデグナッツリンクで入り、ゲーム開始後に鬼神の仮面をかぶる

タルミナ平原に出るためのポイント

回転斬りをためながら移動だ!

通常は鬼神リンクでは天文台への通路は通れないよね。でも、回転斬りをためた状態だとリンクはかがむので、その状態を利用すれば少しずつ移動することができるのだ。あとはひたすら天文台への道を急ぐのだ！



←最期の日を、いつもとは違った気分で楽しめるぞ。



←かがんだ状態を保ちつつ、地道に進んで行こう！

天文台下でマメの葉に乗ろう!

天文台にたどりついたら、階段を登り外に出よう。鬼神リンクになる前までに、あらかじめ「魔法のマメ」を植えて、葉に乗れる状態にしておけば、鬼神リンクになった状態でもここからタルミナ平原に出ることができるのだ。

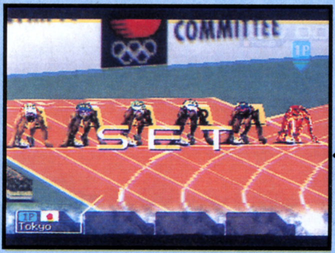
お手伝い級

N64 がんばれ!ニッポン!オリンピック2000

ちょっと不気味な隠し選手登場!

チャンピオンシップモードを1位でクリアすると、エンディングのあとに「Tokyo」というシークレットネームが表示される。選手のネームエントリーのときにこの名前を入力すると、全身が金属光沢の隠し選手が登場するのだ。隠し選手とはいっても、能力はふつうの選手と変わらないけど…。**埼玉県　ゲッチーくん**





↑名前を「Tokyo」にすると、このような隠し選手でプレイすることができるのだ。

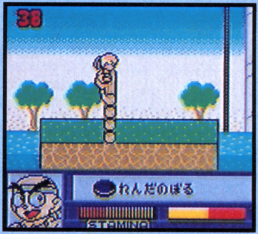
チャンピオンシップモードを1位でクリア

お手伝い級

GB 筋肉番付GB2

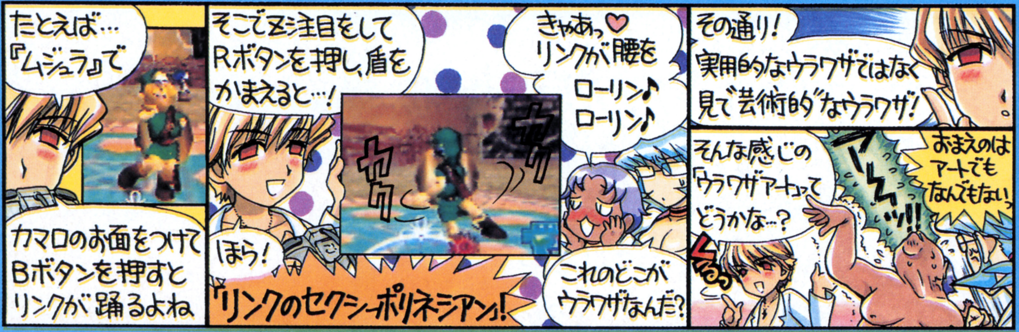
マッスルな隠しキャラが4人出現!!!

前作にも隠しキャラとして登場した「金剛くん」をはじめ、4人の隠しキャラの出現条件がわかったので紹介するぞ。キャラごとに出現条件は異なり、くわしい方法は下のとおり。どのキャラも条件はキビしいけど、かなり使えるので、がんばって出現させよう。　**長崎県　リーくん**



←隠しキャラは、それぞれ能力が違うのだ。

出現キャラ	条件
金剛くん	SASUKEジュニアを完全制覇
ブラック金剛くん	ストラックアウトクロスでパーフェクトを取る
コーくん	ストラックアウトVer.2でパーフェクトを取る
ナミちゃん	スーパーダイブ97EXでパーフェクトを取る



『オリンピック』で腕がボロボロ

「がんばれ！ニッポン！」のチャンピオンシップモードで1位をとるのはけっこう難しい。競技はランダムで選択されるし、リトライはできないし、疲れるし(笑)。まあ隠し選手を使うだけだったら、わざわざクリアする必要はないんだけどな。**(博士)**

ディープウラワザインパクト

『オリンピック』の隠し選手だけど、プレイヤーエントリー時に選択した国によって、出現するパスワードも変わる。ここで紹介しているのは日本でクリアしたときのものだ。どうやら、オリンピックが開催された都市名がパスワードになっているみたいだな。**(博士)**

A:それはちょっと悲しいな!……。ウラワザも送ってね!(所長)

編集部情報 GB ポップンミュージックGB
チュートリアルで遊ぼうよ!

チュートリアルだけしか選べない、変わったパスワードが発見されたので紹介するぞ。下のパスワードを入力して、「フリー」モードを始めると、チュートリアルしかプレイできなくなるのだ。なお、リセットするか、普通のパスワードを入力しないかぎり、ほかのモードはプレイできないので注意。 **編集部情報**

下のパスワードを入力する



⬆ミミちゃんがゲームの説明をしてくれる、チュートリアルのみプレイできる。

パスワード	UUDDLRLRBA
KCEK	KONAMI
POPN	BEAT MANIA
BEMANI	POPN MUSIC

所長級 N64 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
サコンの決定的瞬間をキャッチだッ!!

最初の夜12時にクロックタウンの北で、バクダン屋のおばさんとサコンのイベントが起こるよね。そこで、おばさんの荷物が盗られる瞬間に写し絵を撮ると、なぜかサコンがダッシュした状態になるぞ。 **東京都 ナオさん**



⬅なぜか、いつまでもダッシュしまくってます(笑)。

所長級 N64 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
マト当てゲームの的数が変化しちゃうのだ!!

最期の日にクロックタウン東のハニーとダーリンの店にデグナッツの仮面をかぶって入ろう。すると、マト当てのマトの数が半分になってるぞ。でも、デクナッツのシャボン玉でマトを当てるのは、結構難しいのかも!? **秋田県 セバスチャンくん**

お面をかぶるとマトの数が変化



⬆お面をかぶってから入るとこのとおり、マトの数が半分に。

所長級 N64 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
マト当ての時間が少しだけ止まるお得ワザ

最期の日にハニーとダーリンの店に行くと、マト当てが遊べるよね。このマト当てをプレイ中に、ハニーかダーリンに矢を当てると、少しだけ時間を止めることができるぞ。その間にマトを狙うことができるので、ちょっぴりお得なのだ。 **新潟県 黄忠さんほか**

矢をハニーとダーリンにあてる



⬆矢を当てると、時間表示が消えて少しだけカウンターが停止するのだ。

所長級 N64 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
バク宙で受付に乗る

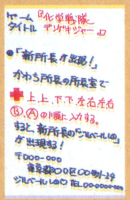
クロックタウンの町長公邸や、ナベかま亭にある受付にバック宙で乗ることができるのだ。小技だけど、いつもとは違う視点で、受付のお姉さんと会話できるので、試してみる価値アリだぞ。 **神奈川県 ヤレヤレさん**



⬅ナベかま亭なら、受付の奥にある部屋にもラクに行けるのだ。

わーい! 企画・柱ネタがけっこう来たー!

9月号での企画募集のかいあって企画ネタと柱ネタが続々と送られてきています! 柱ネタに関しても、どんどん意欲的に採用していくので送ってくれたみんな、お楽しみに! 企画ネタはもう少しばかり、考えさせてください(泣)。かならずおもしろいモノ出します……。(苦悩する所長)



ハガキ&FAXの書き方

まず、ゲームタイトル、ウラワザの内容を書こう。そしてウラワザの方法をくわしく書いて、キミの郵便番号、住所、氏名、電話番号を記入して送ろう。

賞品リスト

博士級	助手級
レイコをハイな気分にさせたウラワザには¥12,000分のおもちゃ券を贈呈。	アナきんを更正させたウラワザには¥8,000分のおもちゃ券を献上!
お手伝い級	**所長級**
お手伝いをひと目惚れさせたウラワザには¥5,000分のおもちゃ券を進呈!	ジルベールしのをK.O.させたウラワザには¥1,500分のおもちゃ券を!



〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部
「ウラワザ研究所」係まで
(郵便番号を忘れずに)

FAX 03-5281-5221
ウラ研は 最新ウラワザ 待ってるよ

※電話でのウラワザに関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

ウラワザビッグマザーからの謎のお告げあり、次号に超期待だッ!



でんげき ポケモン倶楽部

●ポケモンのいろんなヒミツを探る新コーナー。今回は『金・銀』にスポットを当てるぞ。

スクープ1 ポケモンの「タマゴグループ」がタマゴ発見のカギを握っていた!

①ポケモンの「タマゴグループ」を知ろう

ポケモンの「タマゴグループ」一覧

- ⓪タマゴ未発見グループ
- ❶植物グループ
- ❷虫グループ
- ❸飛行グループ
- ❹人型グループ
- ❺鉱物グループ
- ❻怪獣グループ
- ❼妖精グループ
- ❽ドラゴングループ
- ❾不定形グループ
- ❿陸上グループ
- ⓫水中グループ1
- ⓬水中グループ2
- ⓭水中グループ3
- ⓮性別不明グループ
- ⓯メタモングループ

♂と♀のポケモンをいっしょにそだて屋さんに預けておくと、タマゴが発見されることがある。このタマゴが発見されるかどうかは、ポケモンの隠し要素「タマゴグループ」がカギを握っていたのだ。このグループは、左の16種類にわけられていて、すべてのポケモンがひとつないしふたつのグループに属している。そして、同じグループに属する♂と♀のポケモンを預ければ、タマゴを発見することができるのだ。ただし、「タマゴグループ」はポケモンのタイプや種族にはまったく関係がないので、見ためは、どのポケモンがどのグループに属しているかはまったくわからない。そこで、全部のポケモンの「タマゴグループ」をここで公開するぞ。なお、このグループでの分類はタイプと違って戦闘にはまったく関係がない。あくまで、タマゴが発見できるかどうかの分類なのだ。

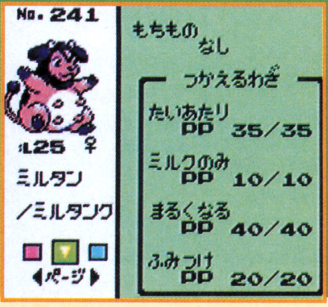
CHECK 1 そだて屋さんにポケモンを預けたときのメッセージに注目!!

メッセージ	タマゴ発見の可否
とってもきにいっている	○
なかなかなかがよい	○
すこしきにしている	○
ぜんぜんきょうみがなさそう	×
げんきいっぱいだ	×

そだて屋さんに♂と♀のポケモンを預けたときに、庭にいるポケモンを調べると、メッセージが表示される。タマゴを発見できるメッセージが表示されたなら、しばらく預けておけば必ずタマゴが発見されるぞ。

CHECK 2 ♂しかいないポケモン、♀しかいないポケモンに注意!

ポケモンのなかには、♂♀片方しかいないものがいる。♂しかいないのは、ニドラン♂、ニドリーノ、ニドキング、バルキー、サワムラー、エビワラー、カポエラー、ケンタロス。逆に♀しかいないのは、ニドラン♀、ニドリーナ、ニドクイン、ミルタンク、ムチュール、ルージュラ、ガルーラ、ラッキー、ハピナスだ。メタモンと預ければタマゴが見つかるポケモンもいるぞ。



②「タマゴグループ」ごとの特徴を知れば、好きなポケモンのタマゴを発見できるぞ!

「タマゴグループ」の組み合わせによるタマゴ発見の法則

1. ⓪のグループは、ほかのどのグループのポケモンといっしょに預けてもタマゴを発見することはできない。
2. ①～⑬のグループでは、同じ「タマゴグループ」に所属している2匹の♂と♀のポケモンを預けると、タマゴを発見することができる。
3. ふたつの「タマゴグループ」に所属しているポケモンは、どちらか一方のグループが同じであればタマゴを発見することができる。
   例:ピカチュウ♂(「妖精」グループ、「陸上」グループ)
   ハネッコ♀(「植物」グループ、「妖精」グループ)
   この場合、両方が共通して「妖精」グループに所属しているため、タマゴを発見することができる。
4. ⑭グループのポケモンは、⑮のメタモンと預けたときのみ、タマゴを発見できる。
   例:コイル(「性別不明」グループ)
   メタモン(「メタモン」グループ)
   この組み合わせによって、コイルのタマゴを発見することができる。
5. ⑮のメタモンを預けると、⓪グループ以外のすべてのポケモンと、♂♀に関係なく、タマゴを発見することができる。通常は♀の系統のもっとも進化していないポケモンが生まれるが、メタモンといっしょに預けた場合は、♂♀に関係なく、メタモンでないほうのポケモンの系統のもっとも進化していないポケモンが生まれる。
6. メタモンとメタモンを預けた場合は、メタモンが生まれる。

タマゴが発見される条件は左の表のとおり。①～⑬までのグループなら、同じグループに属している♂と♀のポケモンを預ければ、♀のポケモンの系統の一番進化していないポケモンが生まれる。また、⑭の「性別不明」グループはメタモンといっしょに預けたときにだけタマゴを発見できる。つまり、⓪の「タマゴ未発見」グループ以外ならば、メタモンといっしょに預ければ♂♀に関係なく欲しいポケモンのタマゴを発見できるのだ。なかには、♂しかいないポケモンもいるので、うまくメタモンを使ってタマゴを見つけよう。



⬅ミュウツーやルギア、ホウオウといったポケモンは「タマゴ未発見」グループに属しているので、絶対にタマゴを発見できないのだ。残念。

仰天データ1 ポケモン&「タマゴグループ」を大公開

これが250匹のポケモンの「タマゴグループ」表だ。同じグループどうしのポケモンを探そう。

チコリータ	植物	怪獣
ベイリーフ	植物	怪獣
メガニウム	植物	怪獣
ヒノアラシ	陸上	
マグマラシ	陸上	
バクフーン	陸上	
ワニノコ	怪獣	水中1
アリゲイツ	怪獣	水中1
オーダイル	怪獣	水中1
ポッポ	飛行	
ピジョン	飛行	
ピジョット	飛行	
オニスズメ	飛行	
オニドリル	飛行	
ホーホー	飛行	
ヨルノズク	飛行	
コラッタ	陸上	
ラッタ	陸上	
オタチ	陸上	
オオタチ	陸上	
ピチュー	タマゴ未発見	
ピカチュウ	妖精	陸上
ライチュウ	妖精	陸上
キャタピー	虫	
トランセル	虫	
バタフリー	虫	
ビードル	虫	
コクーン	虫	
スピアー	虫	
レディバ	虫	
レディアン	虫	
イトマル	虫	
アリアドス	虫	
イシツブテ	鉱物	
ゴローン	鉱物	
ゴローニャ	鉱物	
ズバット	飛行	
ゴルバット	飛行	
クロバット	飛行	
ピィ	タマゴ未発見	
ピッピ	妖精	
ピクシー	妖精	
ププリン	タマゴ未発見	
プリン	妖精	
プクリン	妖精	
トゲピー	タマゴ未発見	
トゲチック	飛行	妖精
サンド	陸上	
サンドパン	陸上	
アーボ	ドラゴン	陸上
アーボック	ドラゴン	陸上
ノコッチ	陸上	
メリープ	怪獣	陸上
モココ	怪獣	陸上
デンリュウ	怪獣	陸上
ウパー	陸上	水中1
ヌオー	陸上	水中1
ゴース	不定形	
ゴースト	不定形	
ゲンガー	不定形	
アンノーン	タマゴ未発見	
イワーク	鉱物	
ハガネール	鉱物	
マダツボミ	植物	
ウツドン	植物	
ウツボット	植物	
ハネッコ	植物	妖精
ポポッコ	植物	妖精
ワタッコ	植物	妖精
パラス	植物	虫
パラセクト	植物	虫
ニョロモ	水中1	
ニョロゾ	水中1	
ニョロボン	水中1	
ニョロトノ	水中1	
コイキング	ドラゴン	水中2
ギャラドス	ドラゴン	水中2
トサキント	水中2	
アズマオウ	水中2	
ヤドン	怪獣	水中1
ヤドラン	怪獣	水中1
ヤドキング	怪獣	水中1
ナゾノクサ	植物	
クサイハナ	植物	
ラフレシア	植物	
キレイハナ	植物	
スリープ	人型	
スリーパー	人型	
ケーシィ	人型	
ユンゲラー	人型	
フーディン	人型	
メタモン	メタモン	
クヌギダマ	虫	
フォレトス	虫	
ニドラン♀	怪獣	陸上
ニドリーナ	タマゴ未発見	
ニドクイン	タマゴ未発見	
ニドラン♂	怪獣	陸上
ニドリーノ	怪獣	陸上
ニドキング	怪獣	陸上
ヤンヤンマ	虫	
ヒマナッツ	植物	
キマワリ	植物	
タマタマ	植物	
ナッシー	植物	
ウソッキー	鉱物	
ソーナンス	不定形	
コンパン	虫	
モルフォン	虫	
ストライク	虫	
ハッサム	虫	
カイロス	虫	
ヘラクロス	虫	
ドガース	不定形	
マタドガス	不定形	
ベトベター	不定形	
ベトベトン	不定形	
コイル	性別不明	
レアコイル	性別不明	
ビリリダマ	性別不明	
マルマイン	性別不明	
エイパム	陸上	
ブルー	妖精	陸上
グランブル	妖精	陸上
ロコン	陸上	
キュウコン	陸上	
ガーディ	陸上	
ウインディ	陸上	
オドシシ	陸上	
マリル	妖精	水中1
マリルリ	妖精	水中1
ディグダ	陸上	
ダグトリオ	陸上	
マンキー	陸上	
オコリザル	陸上	
ニャース	陸上	
ペルシアン	陸上	
コダック	陸上	水中1
ゴルダック	陸上	水中1
ワンリキー	人型	
ゴーリキー	人型	
カイリキー	人型	
バルキー	タマゴ未発見	
サワムラー	人型	
エビワラー	人型	
カポエラー	人型	
キリンリキ	陸上	
ケンタロス	陸上	
ミルタンク	陸上	
ブビィ	タマゴ未発見	
ブーバー	人型	
ムチュール	タマゴ未発見	
ルージュラ	人型	
エレキッド	タマゴ未発見	
エレブー	人型	
バリヤード	人型	
ドーブル	陸上	
カモネギ	飛行	陸上
ネイティ	飛行	
ネイティオ	飛行	
ハリーセン	水中2	
メノクラゲ	水中3	
ドククラゲ	水中3	
クラブ	水中3	
キングラー	水中3	
ツボツボ	虫	
ヒトデマン	性別不明	
スターミー	性別不明	
シェルダー	水中3	
パルシェン	水中3	
サニーゴ	水中1	水中3
テッポウオ	水中1	水中2
オクタン	水中1	水中2
チョンチー	水中2	
ランターン	水中2	
パウワウ	陸上	水中1
ジュゴン	陸上	水中1
ベロリンガ	怪獣	
モンジャラ	植物	
イーブイ	陸上	
シャワーズ	陸上	
サンダース	陸上	
ブースター	陸上	
エーフィ	陸上	
ブラッキー	陸上	
タッツー	水中1	ドラゴン
シードラ	水中1	ドラゴン
キングドラ	水中1	ドラゴン
グライガー	虫	
デリバード	陸上	水中1
ウリムー	陸上	
イノムー	陸上	
ヒメグマ	陸上	
リングマ	陸上	
ゴマゾウ	陸上	
ドンファン	陸上	
マンタイン	水中1	
エアームド	飛行	
ドードー	飛行	
ドードリオ	飛行	
ポニータ	陸上	
ギャロップ	陸上	
カラカラ	怪獣	
ガラガラ	怪獣	
ガルーラ	怪獣	
サイホーン	怪獣	陸上
サイドン	怪獣	陸上
ヤミカラス	飛行	
デルビル	陸上	
ヘルガー	陸上	
マグマッグ	不定形	
マグカルゴ	不定形	
ニューラ	陸上	
ムウマ	不定形	
ポリゴン	性別不明	
ポリゴン2	性別不明	
ラッキー	妖精	
ハピナス	妖精	
ラプラス	怪獣	水中1
オムナイト	水中1	水中3
オムスター	水中1	水中3
カブト	水中1	水中3
カブトプス	水中1	水中3
プテラ	飛行	
カビゴン	怪獣	
フシギダネ	怪獣	植物
フシギソウ	怪獣	植物
フシギバナ	怪獣	植物
ヒトカゲ	怪獣	ドラゴン
リザード	怪獣	ドラゴン
リザードン	怪獣	ドラゴン
ゼニガメ	怪獣	水中1
カメール	怪獣	水中1
カメックス	怪獣	水中1
フリーザー	タマゴ未発見	
サンダース	タマゴ未発見	
ファイヤー	タマゴ未発見	
ライコウ	タマゴ未発見	
エンテイ	タマゴ未発見	
スイクン	タマゴ未発見	
ミニリュウ	ドラゴン	水中1
ハクリュー	ドラゴン	水中1
カイリュー	ドラゴン	水中1
ヨーギラス	怪獣	
サナギラス	怪獣	
バンギラス	怪獣	
ルギア	タマゴ未発見	
ホウオウ	タマゴ未発見	
ミュウツー	タマゴ未発見	
ミュウ	タマゴ未発見	

スクープ2

タマゴから生まれたポケモンが覚えているわざはこうして決まる!

まずはこの例を参考に法則を見ていこう

タマゴから生まれたポケモンは、本来そのポケモンが覚えられないわざや、L5ではまだ覚えられないわざ(これを「タマゴだけの特別わざ」と呼ぶ)を覚えていることがある。実は生まれたポケモンのわざは、「ある法則」で決まるのだ。ここでは例を元に、その「法則」を公開する。

例

キリンリキ♂	+	エイパム♀	→	エイパムL5	
ねんりき		ひっかく		しっぽをふる	★
こうそくいどう		しっぽをふる		こうそくいどう	法則❶
かげぶんしん		すなかけ		かげぶんしん	法則❷
バトンタッチ		バトンタッチ		バトンタッチ	法則❸

法則1 生まれるポケモンの「タマゴだけの特別わざ」を、♂のポケモンが覚えている

例の組み合わせでは、生まれてくるのがエイパムなので右ページにある、「タマゴだけの特別わざ」の表のエイパムの欄を見よう。そこには、「こうそくいどう」がある。今♂のキリンリキが「こうそくいどう」をすでに覚えているので、生まれてくるエイパムは「こうそくいどう」を覚える。これが第1の法則。つまり生まれるポケモンの「タマゴだけの特別わざ」と♂の覚えているわざが一致すれば、わざを覚えるのだ。

攻略ポイント

「タマゴだけの特別わざ」をざっと見ると「ほろびのうた」や「みらいよち」など、本来そのポケモンが絶対に覚えない強力なわざでも受け継げるうえに、生まれた時点のL5でそのわざを使えるのでかなりおいしい。これらのわざを覚えている♂のポケモンがいたら、積極的に覚えさせていきたいところだ。

法則2 生まれるポケモンが「わざマシンで覚えられるわざ」を、♂のポケモンが覚えている

タマゴから生まれるポケモンが「わざマシンで覚えられるわざ」を、♂のポケモンが覚えているときに、そのわざを覚える。これが第2の法則。例では、生まれるエイパムは、わざマシン32で「かげぶんしん」を覚えられる。♂のキリンリキがすでにこのわざを覚えているので、エイパムも覚えていることになるのだ。なお、法則①、②とも、♀のポケモンのわざは一切関係してこないので注意しよう。

攻略ポイント

この世にひとつしかない入手困難な、めずらしいわざマシンも、これを使えば複数のポケモンに覚えさせることができ、利用効果はバツグン。また「はかいこうせん」や「サイコキネシス」といった強力なわざも、なんと生まれたばかりのL5のポケモンが使えるなど、『ポケスタ金銀』の新ルールで使えること間違いなし。

法則3 生まれるポケモンが「レベルアップで覚えられるわざ」を、♂♀両方が覚えている

タマゴから生まれてくるポケモンが「レベルアップで覚えられるわざ」を、♂と♀両方のポケモンが覚えている場合、そのわざを覚える。例では、エイパムがL12で覚える「バトンタッチ」をキリンリキ♂とエイパム♀の両方が覚えているので覚えることになる。なお、これら3つの法則は、お互い並立の関係で、優先順位はない。ポケモンが覚えられるわざ数、最高4つまでにすべておさまるようになっている。

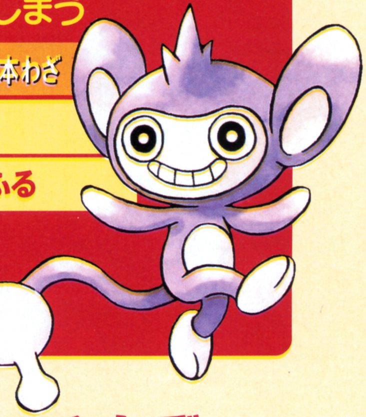
攻略ポイント

これを使えば「レベルアップで覚えるわざ」をいきなりL5から覚えているので、とんでもなく高いレベルのわざでも覚えさせることが可。同じわざを持った♂♀をそろえるのは難しそうだが、同じポケモンの♂と♀どうしならば同じわざを覚えているので、簡単にわざを覚えさせられる。法則①や②と重なることが多い。

★ 法則①〜③で覚えるわざが4つになった場合、L5までに覚えている基本わざは忘れてしまう

タマゴから生まれるポケモンも、野生のポケモンと同じように基本わざを覚えている。が、法則①〜③で覚えるわざのほうが優先されるので、サンプルのエイパムL5は2つの基本わざのうち、上のわざからなくなり、「ひっかく」はなくなり、「しっぽをふる」が残ってしまうのだ。

エイパムの基本わざ
ひっかく
しっぽをふる



例外もあるぞ! メタモンといっしょに預けたときのみ、こうなるぞ

♂のポケモンとメタモンの場合

メタモンは「へんしん」しか覚えていないので、法則③は絶対におきない。そのかわり、法則①と②はあり得るので、うまくわざを調整すれば強力なわざを覚えたポケモンのタマゴを発見することができるぞ。

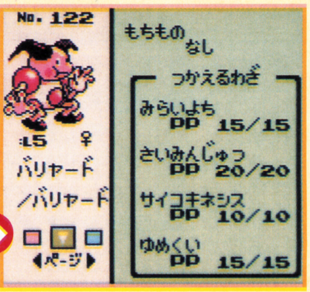
♀のポケモンとメタモンの場合

メタモンは「へんしん」しか覚えてないので、上の法則①〜③、すべての法則が当てはまらなくなる。そのため、覚えるわざがなく、タマゴから生まれるポケモンのわざは、必ずL5までに覚えるわざだけになるぞ。

さっそく強力なポケモンを作ってみたぞ

バリヤードの覚えているわざとレベルに制限は特になし。スリーパーの覚えたわざを、そのまま全部バリヤードに覚えさせてみた。

スリーパー♂:L60	+	バリヤード♀:L5
さいみんじゅつ		バリアー
みらいよち		—
サイコキネシス		—
ゆめくい		—



⬆レベルは低いが甘くみると痛い目にあうぞ。

仰天データ2 生まれるポケモン&「タマゴだけの特別わざ」を大公開

タマゴでしか覚えられないわざがあるのでチェックしよう。

※ここにいないポケモンは、タマゴから生まれないポケモンです。

ポケモン	わざ
チコリータ	つるのムチ、やどりぎのタネ、カウンター、げんしのちから、じたばた
イシツブテ	メガトンパンチ、いわなだれ
ハネッコ	ねんりき、なきごえ、アンコール、すてみタックル、リフレクター、ドわすれ、ネコにこばん
ヤンヤンマ	ふきとばし、きしかいせい、きゅうけつ
エイパム	カウンター、いやなおと、おどろかす、こうそくいどう、うらみ、たたきつける、おうふくビンタ、ふくろだたき
ケンタロス	
ヒトデマン	
ヒメグマ	かみくだく、とっしん、ちきゅうなげ、きあいだめ、カウンター
ムウマ	いやなおと、みちづれ
ヒノアラシ	みだれひっかき、でんこうせっか、きしかいせい、あばれる、みやぶる
ズバット	でんこうせっか、おいうち、だましうち、かぜおこし、ふきとばし
パラス	みねうち、いやなおと、カウンター、サイケこうせん、じたばた、ひかりのかべ、おいうち
ヒマナッツ	
ブルー	ゆびをふる、だましうち、リフレクター、プレゼント、かみくだく、いやしのすず、したでなめる、にらみつける
ミルタンク	プレゼント、きしかいせい、ちきゅうなげ
シェルダー	バブルこうせん、とっしん、バリアー、こうそくスピン、いやなおと
ゴマゾウ	きあいだめ、のしかかり、げんしのちから
ポリゴン	
ワニノコ	かみくだく、あばれる、ハイドロポンプ、げんしのちから、かまいたち、いわなだれ
ピィ	プレゼント、ゆびをふる、ドわすれ、はらだいこ、はねる、ものまね
ニョロモ	しろいきり、はねる、バブルこうせん、くろいきり、こころのめ
タマタマ	こうごうせい、つきのひかり、リフレクター、メガドレイン、げんしのちから
ロコン	だましうち、さいみんじゅつ、じたばた、うらみ、かなしばり
ブビィ	からてチョップ、メガトンパンチ、バリアー、いやなおと
サニーゴ	いわなだれ、しんぴのまもり、いやなおと、しろいきり、ドわすれ
マンタイン	たつまき、ハイドロポンプ、くろいきり、たたきつける
ラッキー	プレゼント、ゆびをふる、いやしのすず
ポッポ	おいうち、だましうち、みやぶる
ププリン	ほろびのうた、プレゼント、だましうち
コイキング	
ウソッキー	じばく
ガーディ	のしかかり、しんぴのまもり、かみくだく、あばれる、ほのおのうず
ムチュール	ヨガのポーズ
テッポウオ	オーロラビーム、オクタンほう、ちょうおんぱ、くろいきり、いやなおと
エアームド	ドリルくちばし、おいうち、ふきとばし
ラプラス	オーロラビーム、みやぶる
オニスズメ	だましうち、みねうち、こわいかお、でんこうせっか、トライアタック
トゲピー	プレゼント、オウムがえし、つつく、みやぶる、みらいよち
トサキント	サイケこうせん、くろいきり、ハイドロポンプ
ソーナンス	
オドシシ	リフレクター、うらみ、かなしばり、ひかりのかべ、かみつく
エレキッド	からてチョップ、バリアー、まわしげり、ヨガのポーズ
チョンチー	じたばた、ちょうおんぱ、いやなおと
ドードー	でんこうせっか、ちょうおんぱ、くろいきり、だましうち、じたばた
オムナイト	バブルこうせん、オーロラビーム、たたきつける、ちょうおんぱ、くろいきり
ホーホー	オウムがえし、ちょうおんぱ、だましうち、つばさでうつ、ふきとばし
サンド	じたばた、しんぴのまもり、カウンター、こうそくスピン
ヤドン	しんぴのまもり、はらだいこ、みらいよち、ふみつけ
コンパン	バトンタッチ、いやなおと、ギガドレイン
マリル	ひかりのかべ、プレゼント、ドわすれ、みらいよち、はらだいこ、ほろびのうた、ちょうおんぱ、みやぶる
バリヤード	みらいよち、さいみんじゅつ、ものまね
パウワウ	したでなめる、ほろびのうた、かなしばり、つつく、たたきつける、アンコール
ポニータ	かえんぐるま、あばれる、にどげり、さいみんじゅつ、あまえる、でんこうせっか
カブト	バブルこうせん、オーロラビーム、こうそくスピン、あなをほる、じたばた
コラッタ	いやなおと、かえんぐるま、みだれひっかき、かみつく、カウンター、きしかいせい
アーボ	おいうち、たたきつける、うらみ、ふくろだたき
ナゾノクサ	つるぎのまい、はっぱカッター、じたばた、こうごうせい
ストライク	カウンター、しんぴのまもり、バトンタッチ、かまいたち、きしかいせい、ひかりのかべ
ディグダ	だましうち、いやなおと、げんしのちから、おいうち、ふくろだたき
ドーブル	
ベロリンガ	はらだいこ、マグニチュード、のしかかり
カラカラ	いわなだれ、げんしのちから、はらだいこ、いやなおと、ロケットずつき、ほろびのうた
プテラ	ふきとばし、おいうち、みやぶる
オタチ	すてみタックル、おいうち、きりさく、きあいだめ、きしかいせい
ノコッチ	がまん、げんしのちから、いわなだれ、かみつく、いかり
スリープ	ひかりのかべ、バリアー
カイロス	みだれづき、じたばた
マンキー	いわなだれ、みやぶる、ヨガのポーズ、カウンター、きしかいせい、ふくろだたき
カモネギ	みやぶる、オウムがえし、かぜおこし、でんこうせっか、じたばた
モンジャラ	じたばた、ねんりき、メガドレイン、リフレクター、ドわすれ
ガルーラ	ふみつけ、みやぶる、きあいだめ、しんぴのまもり、かなしばり
カビゴン	したでなめる
ピチュー	きしかいせい、がまん、プレゼント、アンコール、おうふくビンタ
メリープ	10まんボルト、とっしん、のしかかり、しんぴのまもり、いやなおと、リフレクター
ケーシィ	ひかりのかべ、アンコール、バリアー
ヘラクロス	かたくなる、がまん、じたばた
ニャース	うらみ、あまえる、さいみんじゅつ、ドわすれ
ネイティ	くろいきり、ドリルくちばし、でんこうせっか、だましうち、はがねのつばさ
イーブイ	じたばた、あまえる
サイホーン	かみくだく、きしかいせい、いわなだれ、あばれる、おいうち、カウンター、マグニチュード
フシギダネ	ひかりのかべ、ロケットずつき、しんぴのまもり、かまいたち、はなびらのまい
キャタピー	
ウパー	のしかかり、げんしのちから、しんぴのまもり
メタモン	
ドガース	いやなおと、サイコウェーブ、サイケこうせん、みちづれ、いたみわけ
コダック	れいとうビーム、さいみんじゅつ、サイケこうせん、みやぶる、ひかりのかべ、みらいよち、サイコキネシス
ハリーセン	じたばた、くろいきり、バブルこうせん、ちょうおんぱ
タッツー	じたばた、オーロラビーム、オクタンほう、かなしばり、はねる、りゅうのいかり
ヤミカラス	ふきとばし、ドリルくちばし、でんこうせっか、オウムがえし、つばさでうつ
ヒトカゲ	はらだいこ、げんしのちから、いわなだれ、かみつく、げきりん、ふくろだたき
ビードル	
ゴース	サイコウェーブ、ほろびのうた、くろいきり
クヌギダマ	リフレクター、ミサイルばり、じたばた、スピードスター
ベトベター	くろいきり、くろいまなざし、したでなめる
ワンリキー	ひかりのかべ、ヨガのポーズ、まわしげり、アンコール
メノクラゲ	オーロラビーム、ミラーコート、こうそくスピン、くろいきり、しんぴのまもり
グライガー	メタルクロー、つばさでうつ、かまいたち、カウンター
デルビル	ほのおのうず、いかり、おいうち、カウンター、うらみ、きしかいせい、ふくろだたき
ゼニガメ	ミラーコート、くろいきり、しろいきり、ねんりき、みやぶる、じたばた
レディバ	サイケこうせん、がまん、ひかりのかべ
イワーク	いわなだれ、じたばた
ニドラン♀	ちょうおんぱ、かなしばり、とっしん、きあいだめ、あまえる、カウンター、ふくろだたき
コイル	
バルキー	こうそくスピン、とびひざげり、マッハパンチ、こころのめ
クラブ	あなをほる、くろいきり、ドわすれ、じたばた、たたきつける
デリバード	オーロラビーム、でんこうせっか、みらいよち、はねる、こうそくスピン
マグマッグ	とける
ミニリュウ	ひかりのかべ、しろいきり、くろいきり、ちょうおんぱ
イトマル	サイケこうせん、かなしばり、ソニックブーム、バトンタッチ、おいうち
マダツボミ	つるぎのまい、アンコール、リフレクター、こうごうせい、きゅうけつ
ニドラン♂	ちょうおんぱ、かなしばり、とっしん、ねんりき、ドわすれ、カウンター、ふくろだたき
ビリリダマ	
キリンリキ	とっしん、ドわすれ、みやぶる、みらいよち、ふくろだたき
ツボツボ	あまいかおり
ウリムー	とっしん、かみつく、のしかかり、いわなだれ、げんしのちから
ニューラ	カウンター、うらみ、みやぶる、リフレクター、かみつく
ヨーギラス	おいうち、ふみつけ、げきりん、きあいだめ、げんしのちから

天才クリエイターが語るN64ソフトの魅力

宮本茂のロクヨン魂

SHIGERU'S N64 SPIRIT

宮本茂さんのゲーム作りへの考え方がよくわかると、ほかのクリエイターからも評判のこのコーナー。今回は『ムジュラの仮面』について語ってくれます。『時のオカリナ』からわずか1年5か月あまりというスピードで開発された、このソフト。その開発には、これからのゲーム作りへの"宮本哲学"がたっぷりと込められているようです。

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

任天堂/A・RPG/2000年4月27日発売/¥5,800※

N64では2作めとなる『ゼルダの伝説』。操作方法など基本的なシステムは前作『時のオカリナ』のものを使用しつつ、"時間の流れ"を全面的にゲームに採り入れ、これまでのシリーズにはない新しいおもしろさを持った『ゼルダ』となっている。



⬅"3日間"という限られた時間の中で、さまざまなドラマが展開する。



コンパクトに作って徹底的に磨きたかった

『ムジュラ』の企画がスタートしたのは'99年の1月でした。『時のオカリナ』の開発が終わったばかりでしたが、もう1本N64で『ゼルダ』を作れないか、という話になりまして。ボクら情開(編注：任天堂情報開発部)の中でも『時のオカリナ』について"未消化"な部分があったんですね。もっと磨きたかったね、という話をしていたんです。そこで、また『ゼルダ』を作るならば、今度はとことん練り込んで磨けるだけ磨こうということで始まったんです。ただし、『時のオカリナ』のように壮大な世界を作って、とことん磨くとなると、とてつもない時間がかかる。ならば、ゲームの設計をコンパクトにしようと。小さいものっていうのは、すごく作り込めますよね。作り込むという意味でコンパクトに作って、密度を高くしたかった。『時のオカリナ』のシステムをそっくり使うことで、いきなり磨く作業に入っていけました。『ムジュラ』開発のテーマが「新しいものをめいっぱい作るというのではなくて、今あるものをとことん磨いていって、磨き上げた状態でおもしろいものを」ということだったんです。コンパクト

「とことん磨き上げた状態でおもしろいというのが『ムジュラ』のテーマでした」

宮本さんのCHECK 1 ドラマを背負ったキャラがストーリーをつむぎ出す

「人物をとことん描き込むことで、プレイヤーがストーリーを感じてくれる」というのが宮本さんの考え。『ムジュラ』の世界では、3日後の終末をひかえていろんな人間たちがさまざまな問題をかかえている。あるものは恋に悩み、あるものはダンス道を極めようと悩む。そんなドラマを見ているだけで楽しい。



⬅公務員としての仕事にいそしむポストマン。そんな彼にも悲しい(?)ドラマが待っている。

宮本さんのCHECK 2 時間が流れることで生まれる臨場感

「すべての場所で時間が流れていることで本当に"世界が動いている"と感じてもらえるんじゃないかな」と宮本さん。たとえばダンジョンを攻略中に「あぁ、今ごろは宿屋にゴロンが着いたころだなぁ」なんてことを想像しながらプレイできるわけ。本当にある世界を冒険しているような感覚にひたれるのだ。



⬅時間限定イベントに間に合わなくて、くやしい思いをするなんてこともある。

宮本さんのCHECK 3 3Dダンジョンの難易度について

立体的な謎解きも多い『ムジュラ』。「難易度としては、やっぱりこれくらいが限度ですよね。どこまでが快適だと思うかの指標となっているんじゃないですか」と宮本さん。確かに歯ごたえのあるところも多いんだけど、決して"どうしようもない"っていうのがなくて絶妙のバランスだったりするんだよね。



⬅スノーヘッドの神殿などは、かなりフロアを行ったり来たりしなくちゃならない。

※メモリー拡張パック同梱版は¥7,800です

ちょっと宮本さん "時の歌"を吹いて1日めに戻ることでしかセーブできない『ムジュラ』。だけど海外版の『ムジュラ』では"中断"という形で、その場でセーブすることができるようになっているんだって。この機能があれば、あるイベントを攻略している最中にゲームをやめたくなっても大丈夫なわけだ。

『ムジュラ』発売までの宮本発言をチェック

『時のオカリナ』直後から、次の『ゼルダ』(すなわち『ムジュラ』)への実験をしていたという宮本さん。ここでは、数度に渡るインタビューでの気になる発言をふり返ってみよう。「時間の流れ」や「キャラクターの掘り下げ」など、おぼろげではあるけど『ムジュラ』へとつながるキーワードがあるのがわかるはずだ。

'99年2月 『時のオカリナ』発売直後



「システム上、あらゆる場所で時間が流れるようにはできます。そういうのもおもしろいなぁ」

解説 このころにはもう、"時間の流れ"を全面的に使うことを考えていたみたい。

'99年8月 スペースワールドで『ムジュラ』公開時



「『オカリナ』ではキャラクターをひとりひとり描き込むところまでできなかった」

解説 『ムジュラ』がキャラクターたちのドラマに重点を置いたものになることへの発言。

'00年2月 『ムジュラ』完成インタビュー時



「もう"ゲーム"とは呼べないものになってきていると思うんです。今までとは違うものに」

解説 今までとはかなり仕組みが違うゲームとして仕上がったことに、宮本さんとしても満足!?

といっても、小さなゲームを作ろうということではないわけですね。

遊び方を"設計できる"3日間システム

それから、壮大なものではなくコンパクトなものをちょっとずつ何度も遊んでいくうちに、気がついたら何十時間も遊んでいた、というものを作りたかったんです。分厚い本を用意されて、さぁおもしろいから全部読めっていわれてもツライじゃないですか。それよりは、なんかおもしろい章があって、オムニバスのようなコンパクトなものを少しずつパラパラと読んでいる間に、いつの間にか分厚い本を読んでしまった、というようになるのが理想だったんです。

"何度も遊ぶ"という構造が前提で、なおかつくり返しプレイするたびに違う体験ができるような仕組みはないか、ということで生まれたのが『ムジュラ』の「3日間システム」です。プレイヤーは好きなときに1日めに戻ることができる。すると、あるイベントが起きたときに、それを初めての経験として見ることもあるし、別のイベントを経験したあとで見ることもある。そうすると、プレイヤーによって細部のとらえ方がまったく違ってくるんですね。作り手が用意した順番をなぞる、というのとは違う遊び方ができるようになっているんです。どのパートを遊ぶか、プレイヤー自身が選べる。ちょっとだけミニゲームをやってもいいし、ハートのかけらを集めたらやめてもいい。いずれにしてもプレイするときは1日めのクロックタウンからスタートしますから、あとはどこに行くかはプレイヤーしだい。自分で遊び方を設計できるんです。遊び手自身がビジョンを持ちながらプレイできるというのが、インタラクティブなわけです。逆にビジョンを持てないならば、映画を見ているのと同じになってしまう。その意味でも、とてもインタラクティブなものができたと思っています。

手応えのあった時間の流れについて

『ムジュラ』では、あらゆる場所で時間が流れるようにする、というのも挑戦のひとつでした。『時のオカリナ』のときにも、時間の流れはあったんですが、町やダンジョンの中では時間を止めていたんですね。"時間がリアルタイムに流れる"ということは、ゲーム作りの歴史の中では、わりと古くからトライされてきたテーマなんです。でも、時間の流れをゲームシステムに本格的に組み込んだものはなかった。『ムジュラ』でも、すべての場所で時間が流れるようにすると、いろいろと不都合が生まれる可能性もあって。ダンジョンの中も、じっくりと考えて謎を解いてもらいたいから時間を止めよう、という意見もあったしね。でも、3日めの夜の12時を過ぎてからボスと戦ったりしていると、ホントにゾクゾクするでしょ(笑)。時間が流れることのおもしろさについては、手応えがつかめましたよね。前にも言いましたけど、これからは"時間の流れ"をゲームに組み込むというのが定番になってくると思いますね。

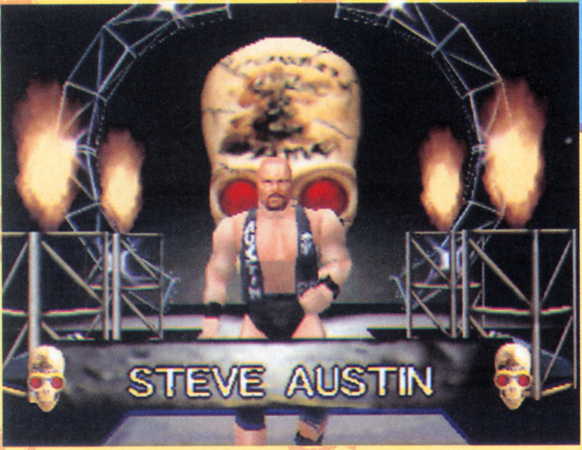
くり返し遊ぶことと難易度の問題

いろいろな新しいことにトライしてかなりの手応えをつかむことができたんですが、今までにはなかったようなところで、反省するようなところも出てきました。たとえば、1日めに戻って何度も最初からくり返せるがゆえに、同じプロセスを何度もやる必要があったり。何度も遊べるがゆえのおもしろさと、くり返すときの段取りを踏まなければならない手間の部分とのバランス調整が難しくて。アクションの難易度についても、何度も遊ぶということを前提にして、もっとおおらかでもよかったかなぁと。いずれにしても、次の『マリオ』や『ゼルダ』への手応えはつかめたと思っています。



ちょっと宮本さん 『ムジュラ』でもそうだったように、常に"今までにない新しいワクワク"を求める宮本さん。今度のスペースワールドでも、ドルフィンやGBアドバンスのソフトを通じて、その"新しいワクワク"を見せてくれるはず。次号も目が離せないぞ。



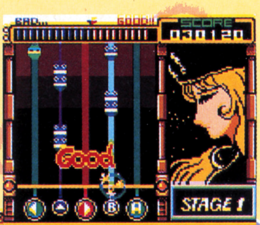


1 『WWFレッスルマニア2000』

N64 (アスミック・エース エンターテインメント)

3名

⬅全米で大人気を博したプロレスゲームが日本に上陸!! WWFに所属するレスラーたちが、アメリカンチックなド派手な演出とともに、熱い闘いを繰り広げるよ！

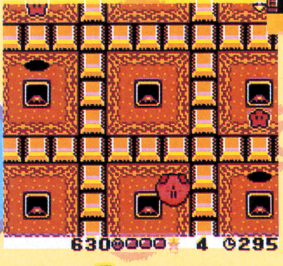


2 『コロコロカービィ』

GB (任天堂)

3名

➡GB本体をかたむけると、カービィがボールのように丸くなって、コースを転がり出す！ じょうずに転がして、ゴールを目指す、新感覚ACTだよ。



3 『ポップンミュージックGB アニメーションメロディ』

GB (コナミ)

3名

⬆'60〜'90年代に人気を呼んだテレビアニメのテーマソングが『ポップン』で遊べる！ 各キャラも登場するよ。

プレゼント次朗

PRESENT JIRO

イカすコンビ・次朗と出来夫くんかお贈りする、今月のプレゼント!! おめめパッチり開いて選んでネ♥

あちょー！ 応募の約束

ドキがムネムネしちゃうほどに暑い夏は、やっぱりカレー!! 右ページのハガキにアンケートの答えと希望の賞品番号を書いて、50円切手を貼ったらスパイシ〜!! ムフーン。しめ切りは9／4（当日消印有効)、発表は本誌11月号にて！ 冷たい水を用意したらいただきまーす！

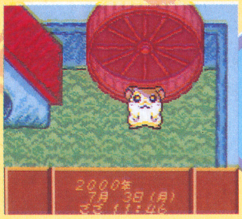


4 『とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ』

GB (任天堂)

3名

⬅気になるアノ人を、キュートなハム太郎が占ってくれるよ！ 名前や誕生日などを入力すれば、さまざまな占いが楽しめちゃうのだ。

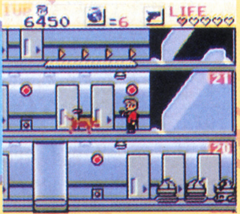


5 『エレベーターアクションEX』

GB (アルトロン)

3名

➡'91年に発売されたACTがパワーアップして登場。スパイとなって機密文書を盗みだし、任務を達成しよう。





6 『カービィ』特製ストラップ7種

(任天堂)

5名

⬆N64でもGBでも大人気のカービィが、かわいいストラップ7種に変身！ いつでもどこでも、キミのおともをするよ。7種セットを5名様に。

9月号当選者発表

①マリオテニス64：茨城県 内山昌美／鳥取県 岡島洋文／佐賀県 窪田真／②マリオストーリー：徳島県 林辰也／福井県 田平真之／静岡県 渡沢竜一／③ドラえもん3のび太の町SOS！：山口県 熊谷貴史／長野県 上條雄貴／山形県 川尾容子／④ダンジョンセイバー：広島県 堤久子／岐阜県 杉山愛／石川県 村島政一／⑤ダンスダンスレボリューションGB：埼玉県 村野浩之／香川県 松岡輝／秋田県 畑中秋穂／⑥ソウルゲッター放課後冒険RPG：京都府 堀田良宏／千葉県 原田裕介／大阪府 吉田幸司／⑦マジカルチェイス：島根県 木原大輔／福島県 加藤友子／滋賀県 中岩実／⑧ハムスター倶楽部特製キーホルダー：岩手県 本舘哲人／宮城県 前山景太 東京都 小久保賢一／神奈川県 豊岡絵里那（他6名）／⑨GBカラー本体：群馬県 山中弘樹／岐阜県 清水久美子／宮崎県 中島道江／⑩〜⑪の当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。※敬称略

7 GBカラー本体

(任天堂)

3名

➡夏休みももうすぐ終わりだけど、宿題は全部終わったかな？ ナヌ!? 自由研究が残ってるだと!? そんじゃカラーGBでいっちょ楽しい研究をやってみるべ!!



8 指定図書カード

(メディアワークス)

3名

➡自由研究は終わったけど、読書感想文が残ってる〜！ ギャー!! そんなキミには電ロクが1冊買えちゃうフシギなカードをプレゼントだ！ 電ロクを読んで、感想文を書いて、先生に怒られても知らないよン!!



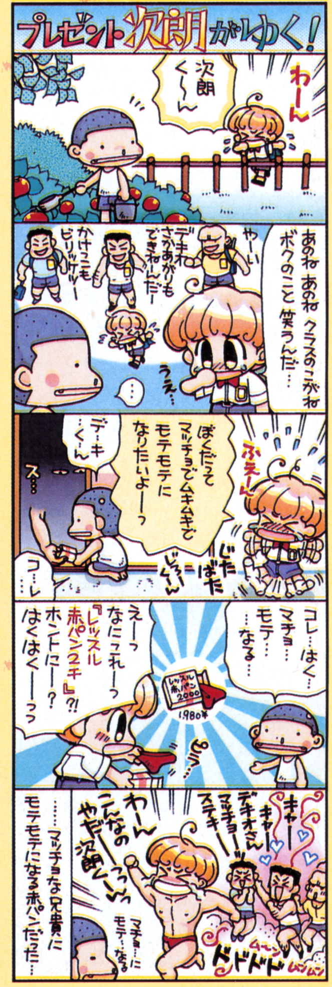
バンプレスト プライズ プレゼンツ

9 ポケットモンスター なかよしぬいぐるみ

各2名

➡ピカチュウ、ピチューと大人気ポケモンが、ふわふわ手触りのぬいぐるみになったよ！ 表情がとってもかわいらしいポケモンを、キミのそばにおいてあげてね。どれが当たるかは編集部にお任せあれ♥





アンケートハガキの書き方&質問

Q1　あなたの性別をお答えください
①男②女
Q2　あなたの年齢をお答えください
Q3　あなたの学年・職業をお答えください
①小学３年以下②小４③小５④小６⑤中１⑥中２⑦中３⑧高１⑨高２⑩高３⑪短大・専門学校⑫大学・大学院⑬予備校生・浪人⑭会社員⑮アルバイター⑯主婦⑰その他
Q4　今号の記事でよかったものを３つ、下の表から選んで番号で答えてください
Q5　今号の記事でつまらなかったものをひとつ、下の表から選んで番号で答えてください
Q6　今号の記事で何を読みたくてこの雑誌を買いましたか？同様にひとつ番号で答えてください
Q7　次号でもっととりあげてほしい記事はなんですか？同様にひとつ番号で答えてください
Q8　この雑誌の攻略情報は十分ですか？
①十分(役に立つ)②ふつう③少ない(役に立たない)④攻略の記事はいらない
Q9　本誌の価格についてどう思いますか？
①安い②ふつう③高い
Q10 今号の表紙についてどう思いますか？
①とてもよい②よい③ふつう④悪い
Q11 本誌をいままで買ったことがありますか？
①毎号買っている②ときどき③初めて買った
Q12 ゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか？
①表紙②買いたいソフトの情報量③買ったソフトの情報量④紹介している作品数⑤新作情報⑥レビュー⑦連載ページ⑧業界情報・ニュース⑨付録⑩その他
Q13 本誌以外によく読むゲーム雑誌およびゲーム&コミック誌はなんですか？名前を書いてください（最大ふたつまで）
Q14 現在持っているハードをお答えください（※ハガキの○内をぬりつぶしてください）
①N64②ＳＦＣ③ゲームボーイ④ゲームボーイカラー⑤ドリームキャスト⑥サターン⑦プレイステーション⑧PS2⑨ワンダースワン⑩ネオジオポケット（カラーも）⑪ポケステ⑫ビジュアルメモリ⑬PSone⑭パソコン
Q15 GBアドバンスに興味がありますか？
①買う予定である②興味はある③興味がない
Q16 ドルフィン情報に興味がありますか？
①興味がある②興味がない
Q17 本誌をいつもどこで買いますか？
①書店②コンビニ③ゲームショップ④キオスク（駅売り）⑤その他
Q18 これから発売されるN64とGBソフトのなかで、やってみたいソフトを３つ、名前を書いてください（どちらかのハードのソフトのみでもOKです）
Q19 GBアドバンスのタイトルのなかで、やってみたいソフトを３つ書いてください。
Q20 一番最近購入したゲームソフトのタイトル及び機種名をひとつ書いて下さい。
Q21 Q20のソフトはどこで買いましたか？
①ファミコンショップ・専門店②カメラ屋等の大型ディスカウント店③コンビニ④スーパー・百貨店（ダイエー、ジャスコ、トイザらス等）⑤玩具店
Q22 Q20のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか？
①ＴＶＣＭ②雑誌の記事③雑誌の広告④店頭デモ⑤店頭チラシ⑥イベント⑦友達の情報⑧その他
Q23 Q20のゲームを攻略するときに何を参考にしましたか？
①電撃の攻略本②電撃以外の攻略本③電撃のゲーム専門誌④電撃以外のゲーム専門誌⑤何も参考にしなかった⑥その他
Q24 １年間に何本ゲームソフトを買いますか？
①ほとんど買わない②１本～３本程度③５本～８本程度④10本～15本程度⑤20本以上
Q25 これまでプレイしたなかで好きなN64ソフトをふたつ書いてください
Q26 これまでプレイしたなかで好きなGBソフトをふたつ書いてください
Q27 以下のソフトについてお聞きします。それぞれについて番号でお答えください。
①買う予定である②興味はある③興味がない
Aゼルダの伝説　ふしぎの木の実（GB）
B罪と罰　Cパーフェクトダーク
D風来のシレン2　Eスターオーシャン（GB）
Fテイルズ　オブ　ファンタジア（GB）
Gポケモンスタジアム金銀
Hバンジョーとカズーイの大冒険2

今号の記事と答えの番号

①マリオストーリー	⑪ウラワザ研究所
②マリオテニス64	⑫ポケモン倶楽部
③ドラえもん３　のび太の町SOS！	⑬宮本茂のロクヨン魂
④風来のシレン２　鬼襲来！シレン城！	⑭パワプロ情報局
⑤ポケモンスタジアム金銀	⑮電撃エンドルフィン
⑥ゼルダの伝説　ふしぎの木の実	⑯コラムバカフライ
⑦罪と罰　地球の継承者	⑰ゲームの素
⑧パーフェクトダーク	⑱GB通信
⑨WWFレッスルマニア2000	⑲ニュース64クリップ
⑩SPACEWORLDまるごとガイド	⑳しおまん64



FROM EDITORS（圧縮版）

編集部から

●まずは攻略本の告知です。９月上旬に『マリオストーリー』の攻略本が発売されます。『ムジュラ』のアンケートでご指摘いただいた反省から、ふりがなつきの全年齢対応タイプ（？）になりました。担当者はもちろん夏休みなしで必死に作っていますので、ぜひ本屋さんで手にとってご覧ください。
　スペースワールドの開催に合わせ、ＧＢアドバンス情報がやっと出てきました。そこで少し早いですが、アンケートにもＧＢＡに関する質問を入れてみました。ぜひ、お答えください。

●今年は夏休みがあるので、ちと旅行に行きます。仕事から離れるハズが、いつも旅先でゲームについて資料を集めたりしてしまいます。今回もうまくいったら旧共産圏のゲーム事情についてご報告したいと思います。でも言葉が…㊇

●今さら『パネポン』に大ハマリ。難しそうな印象があり今まで敬遠していたけど、実際にやってみるとシンプルで楽しすぎ！　ＳＦＣ版をサルのようにプレイしてます。そのわりに、編集部での対戦ではいまだ未勝利…。トホホ。㋮

●今度のスペースワールドは、とてつもなく衝撃的なイベントになりそう。はっきり言っちゃうと、ここんとこの同イベントは、なんかワクワク、ドキドキ感に欠けていたもんね。パワーをもらいに、レッツ！　マクハリ！　では。㋯

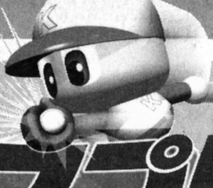
●ここ４年間続けてきた友人との夏の旅行が今年は危うそう。『マリオストーリー』の攻略本の製作で私自身の夏休みというものが存在しないような気配が…。本が完成したら、チャリンコで全国の本屋へ営業の旅に出よう（ウソ）。㊎

●３日間伊豆へと行って来ました。透き通る海に、青い空、水中では魚が私の周りで遊んでいる……はずだったのに！　３日間とも雨！　オマケに地震！　くそおおお！　リターンマッチじゃあ！　また休むぞおおお！　いい？ (はせ)

●ＤＣもＰＳ２も、発表当時はそのスペックに驚かされた。しかし対応ゲームの中に、発表時のスペックへの驚きを上回るソフトは出ていないと思う。今度の幕張では、性能ではなくどんなゲームが遊べるかで驚けることを期待。(豊)

●この号の発売日の週末、「Space World」が開催されます。僕にとっては今回が初ＳＷなので、今から楽しみです。ところでＳＷといえば、実家近くの宇宙アトラクション施設をつい連想してしまいます。今もあるのかなぁ…。(髙)

まんが／岩瀬さとみ



ちょっとだけ

帰ってきた!! パワプロ情報局

日本一が決定!!

たいへんお待たせいたしました!! 長かった第7回大会も、泣いても笑っても今回がラスト。両リーグ優勝者とともに日本一のチームを発表するぞ。もちろん、優秀選手のパスワードも公開するので使ってみてね。

リーグを制したのはこの2チームだ!!

セ・リーグ優勝チーム 横浜ベイスターズ（福島県　大野雅之さん）

セ・リーグは、3位以下に大きくゲーム差をつけて、横浜と巨人の2チームの争いとなった。結果はご覧のとおり、1ゲーム差で横浜が優勝。横浜は、広島と阪神に大きく勝ち越していたのが勝因だろう。

順位	チーム		横浜	巨人	中日	ヤクルト	阪神	広島	勝	敗	引き分け	ゲーム差	打率	本塁打	盗塁	防御率
1	横浜	福岡県 大野雅之さん	―	13-14	13-14	16-11	21-6	20-7	83	52	0	―	.273	155	168	3.42
2	巨人	大阪府 弘重隆介さん	14-13	―	19-8	13-14	18-9	18-9	82	53	0	1	.279	139	222	3.34
3	中日	愛知県 寺島貴志さん	14-13	8-19	―	13-14	16-11	22-5	73	62	0	10	.262	131	213	3.73
4	ヤクルト	富山県 高木雄司さん	11-16	14-13	14-13	―	15-11-1	16-11	70	64	1	12.5	.262	143	207	3.58
5	阪神	新潟県 小林冬樹さん	6-21	9-18	11-16	11-15-1	―	16-11	53	81	1	29.5	.233	117	190	4.27
6	広島	滋賀県 辻俊行さん	7-20	9-18	5-22	11-16	11-16	―	43	92	0	40	.251	128	146	4.51

パ・リーグ優勝チーム 千葉ロッテマリーンズ（長野県　矢島洋平さん）

こちらは千葉ロッテが独走して優勝。ロッテは本塁打数も打率も、他チームにくらべ、それほど高くはないもの、防御率と失点数が低く、負け試合が少なかった。この「負けない」というのは優勝するには重要な要素。

順位	チーム		ロッテ	西武	日本ハム	近鉄	オリックス	ダイエー	勝	敗	引き分け	ゲーム差	打率	本塁打	盗塁	防御率
1	ロッテ	長野県 矢島洋平さん	―	15-11-1	15-12	16-10-1	19-7-1	24-2-1	89	42	4	―	.286	131	228	3.36
2	西武	東京都 野木武さん	11-15-1	―	17-10	11-15-1	23-4	19-8	81	52	2	9	.283	151	195	3.36
3	日本ハム	大阪府 中川佳久さん	12-15	10-17	―	15-12	17-10	19-8	73	62	0	18	.283	140	229	4.13
4	近鉄	大阪府 田中智士さん	10-16-1	15-11-1	12-15	―	15-11-1	16-10-1	68	63	4	21	.279	134	237	4.47
5	オリックス	大阪府 竹内悟さん	7-19-1	4-23	10-17	11-15-1	―	12-15	44	89	2	46	.255	121	209	5.07
6	ダイエー	福岡県 長崎義哉さん	2-24-1	8-19	8-19	10-16-1	15-12	―	43	90	2	47	.253	115	70	5.28

ついに!! 第7回電撃パワプロの日本一が決定!!

1試合めが、いきなりワンサイドゲームになったため、今回は早めに日本一が決まるかなと思われたのだが、2試合めからはロッテが奮闘。横浜も意地を見せたが、流れを変えることができず、6試合めでロッテが日本一に!!

横浜は先発投手のデキはよかったのだが、リリーフ陣が崩れることが多く、途中までは勝っていた試合も、リリーフ陣のせいで負けてしまった印象だ。とはいえロッテも7回以降に点を取られることが多く、お互い終盤に見せ場の多い試合が続いた。そんななか、負けるときは大敗でも、接戦をしぶとくモノにできたのがロッテの勝利の原因だったのだろう。



⬇横浜もセ・リーグ王者の意地を見せたものの……。

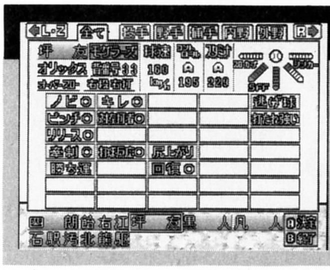


⬅投手陣が安定していたため、接戦には強かったロッテ。

●日本シリーズ結果●	
第1戦	ロッテ 1－7 横浜
第2戦	ロッテ 6－3 横浜
第3戦	ロッテ 1－8 横浜
第4戦	ロッテ 3－0 横浜
第5戦	ロッテ 5－3 横浜
第6戦	ロッテ 4－1 横浜

優勝は 千葉ロッテマリーンズ 矢島洋平さん

編集部が選ぶMVP選手を紹介

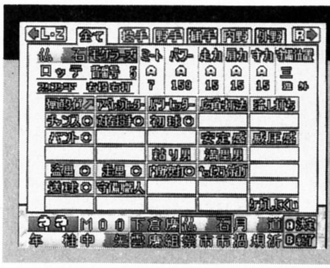


投手 坪友（ロッテ）

第6戦でみごと勝利を飾った投手。ノビ、キレ○など基本的な特殊能力を持ちつつ、球速などの能力もバッチリ。

●パスワード

どねめ　はりみ　ぶおば　わづえ　らつで　づせ
け　れほな　うのり　びよむ　もばふ　でざよ
くさほ　おろふ　せあひ　がごら　ぬうの　ぢじ
れ　げへん　さけぢ　ぜらへ　む

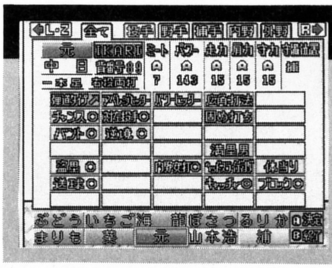


野手 仏石（ロッテ）

日本シリーズで本塁打3本を放った長距離打者。能力もスゴいけど、3か所も守れるというのもスゴい。

●パスワード

ぼけに　ぎずろ　うどさ　とがひ　じこび　ぐの
ぜ　でぼを　だきろ　けなど　ねびめ　ぬごげ
びぬご　へがび　すぜよ　ぬざそ　をれだ　ぢめ
る　へるが　ざぎと　よそひ　だそう　や



再録 元（オリックス）

先月号で掲載した選手ですが、なぜか入力できない場合があるようなので、違うパスワードを掲載させていただきます。

●パスワード

ざじる　すだで　ふたせ　めさね　だるき　せも
よ　とぢだ　んきえ　はぎい　のごと　ぬびあ
をねめ　かぬざ　だけれ　じざむ　をそぼ　ぎは
わ　づうめ　ぶやひ　なさご　なむも　ご

先月号のおわび 先月号で各チームの代表を発表しましたが、千葉ロッテの決勝敗退者のお名前を間違えて掲載してました。正しくは京都府の佐藤健一さんです。申し訳ありませんでした。また、8月号の試合で取得可能な特殊能力表（投手）で、ランナー○とありますが、これは獲得できません。ごめんなさい。

なんでも答えます！スーパーゲームバラエティ

電撃エンドルフィン

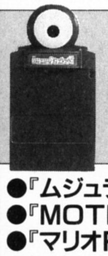
でんげき えんどるふぃん

今月の質問 スペースワールドっていつからやっているんですか？

東京都　宮西周二くん

今やすっかり「任天堂のお祭り」として定着しているスペースワールド。ふと気づけば毎年行われているので、いつごろからスタートしたのかわからなかったりするよね。そこでさっそく調査してみました。

過去10回の展示内容をふり返る！

年	おもな展示トピック	関連解説
'89	●記念すべき第1回めの展示会 ●『ドラクエIV』	第1回めの正式名称は「ファミリーコンピュータ及びゲームボーイ用ソフトウェア展示会」。問屋・小売店関係向けの展示会としてスタートした。
'90	 ●SFC初公開 ●『スーパーマリオ4』 ●『ポピュラス』	この年の11月21日に発売されることになるSFCが正式に公開された。SFC対応ソフトは20本公開され、その中には『スーパーマリオ4』(発売時は『スーパーマリオワールド』)や『アクトレイザー』などが含まれていた。ちなみに会場は晴海の国際貿易センター。
'91	●一般来場者へ初めて公開 ●初の幕張メッセでの開催	一般の来場者が自由に入れるようになったのは、この年が初めて。名称にも"スペースワールド"の冠がついた。SFC版『ゼルダ』も公開された。
'92	●SFC用CD-ROM発売延期発表 ●『ドラクエV』	翌'93年1月の発売を予定していたSFC用の拡張CD-ROMの発売延期を発表。ソニーと共同開発するはずだったこのアイテムは結局未発売に。
'93	●64ビット機の開発を発表	社長講演により、シリコングラフィクス社と提携して64ビット機（つまりN64）を開発する、ということが発表された。発売は'95年末の予定だった。
'94	●バーチャルボーイ公開 ●『ドラクエVI』 ●『クロノトリガー』 ●『ファイティングポリゴン』 	前年に発表された64ビット機の展示は行われず、代わりに姿を現したのは今はなきバーチャルボーイだった。ちなみに『ファイティングポリゴン』は、任天堂初の本格3D対戦格闘ACTとなる予定だったが、このタイトルも結局発売されることはなかった。
'95	 ●ニンテンドウ64初公開 ●『スーパーマリオ64』 ●『カービィボウル64』 ●『ゼルダ64』ビデオ展示	N64がようやく初公開。発売日については、翌'96年の4月21日になると発表された（実際は6月23日）。『スターフォックス64』や『マリオカート64』、『ゼルダ64』、『ゴールデンアイ』などもビデオ展示され、ソフトの開発じたいは順調に見えたのだが……。
'96	●64DD公開 ●『ゼルダ64』ビデオ展示 ●『スターフォックス64』 ●『マリオカート64』 	N64公開当初から発表されていた64DDのスペックが公開されるものの、直接触ることはできなかった。振動パックが初めて出展されたのもこの年。ビデオ展示作品としては『ヨッシーアイランド64』、『MOTHER3』なども。ちなみにこの年は社長講演はナシ。
'97	 ●ポケットカメラ公開 ●64GBパック出展 ●ミュウプレゼント ●『時のオカリナ』 ●『ポケモン金・銀』	山内社長の名言「これからのゲームは交換・収集・追加・育成だ」が出たのはこの年の社長講演。音声認識システムや64GBパック、64DD用の周辺機器などが展示され、N64ワールドの広がりが強調された年だった。『MOTHER3』はこの年もビデオ展示。
'99	●『ムジュラの仮面』 ●『MOTHER3』 ●『マリオRPG2』 ●初の業者日ナシでの展示会 ●直後にGBアドバンス発表	2年ぶりの開催となった去年は、問屋・マスコミ向けの業者日を設定せず、3日間とも一般入場者が来場できるようになった。社長講演もナシ。目玉は『ムジュラの仮面』と『ポケモン金・銀』。展示会の直後にGBアドバンスについての発表も行われた。

スペースワールド11年の歴史

スペースワールドの前身は"初心会ソフト展示会"というイベント。"初心会"とは、任天堂製のソフトを扱う一次問屋の団体のことで、スペースワールドは問屋さん向けの展示会としてスタートしたのだ。第1回めは'89年だから、今から11年も前のことになる。業界向けの展示会ということで、最初のうちは一般人が入場することはできなかったのだ。'91年に名称がスペースワールドとなって初めて、一般入場が可能となった。以来、発売前のソフトを遊べるめったにないイベント、あるいは新型ハードのおひろめの場として定着している。ちなみに、この11年間で、一昨年の'98年のみ開催されていないというのも知る人ぞ知るトピック。



←入場料も無料といううれしいこのイベント。ぜひ近くの人は行こう！

スペースワールドのキーワード

●シンボリックゾーン

会場内で大きなスペースを確保し、有力ソフトをハデに展示するスペースとなっているのがシンボリックゾーン。ここに並ぶソフトはヒット間違いナシだったのだ。ちなみに、去年のスペースワールドには用意されなかった。

●社長講演

新ハードの発表など爆弾発言が飛び出すのが、任天堂山内社長による講演。みずからのゲーム観、さらには業界への提言などもあり、常に聞き逃がせないものとなっているのだ。ちなみに今年は、社長の講演は予定されていないという。ちょっと残念だよね。



●データプレゼント

'97年に幻のポケモン"ミュウ"がプレゼントされた。イベントで"データを配布する"、というのは将来にネットワーク経由でデータを配信することへの実験としての意味ももっていたようだ。ちなみに今年は、『金・銀』の幻のポケモン"セレビィ"がプレゼントされる。



ちょっとウンチク スペースワールドの開催日程と開催場所の移り変わり

スペースワールドの開催日程のパターンは大きく分けてふたつ。夏休み終盤の8月末か、年末商戦直前の11月。イレギュラーなパターンとしてゴールデンウィーク中に4日間以上に渡って開催された年もあった（'91年）。これからは、一般入場者中心の開かれたイベントという方向性が強くなりそうなので、夏休み期間中の8月末に開催されることが多くなりそうだ。また、会場については第1回めが、東京都勤労福祉会館という場所。それ以降、晴海の国際貿易センターに移った。ここ最近は千葉の幕張メッセで行われている。ちょっと都心から離れているが、広々とした会場だ。



イラスト／オルタス／カリジュンバンク©ORTAS

★おたより募集★
あて先
編集部エンドルフィン係

脳内麻薬なメンバーたち

たかみ～
その昔、64DD公開のときにステージイベントで壇上にあげさせられた人。顔写真を合成されたんだっけか。

Mac智也
そういや去年のスペースワールドでも『マリオストーリー』触ってたよね。1年越しで現在攻略本制作中。合掌。

すまぽん振動版
スペースワールドのほろ苦い思い出。それはトイレで任天堂今西取締役の隣で用を足したこと。むーん……。

コラム バカラライ

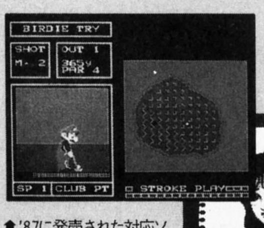
●ホッとひと息読みものコーナー



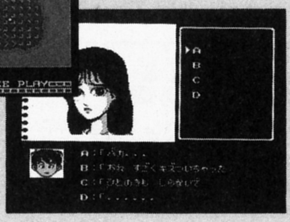
ファミコン懐古録

●ディスクファックスの悲しい歴史

その昔、ゲームショップで見かけた「ディスクライター」。ディスクシステムのソフトを書き換えできるマシンだけど、これによく似た「ディスクファックス」というマシンを知っているかな？　中型の冷蔵庫ぐらいあるこの２台のマシンが、店先に並んでいると異様な迫力を感じたものだ。この「ディスクファックス」は、ゲーム大会の記録を任天堂に送信するために作られたもので、対応ソフト第１弾は'87年に発売された『ゴルフJAPANコース』。『マリオゴルフ64』の原形ともいえる名作で、全国大会には数万人が参加するほどの盛況ぶり。タイムトライアルが熱かった『ファミコングランプリＦ１レース』では、優勝を狙うあまり、特殊な機械を使ってデータを改造する人まで現れる始末。意外なところでは、『中山美穂のトキメキハイスクール』。アイドルを起用して話題になったが、じつは「ディスクファックス」対応だった。ゲームクリア後にデータを送信すると、賞品がもらえたのだ。コレが欲しくてディスク本体を購入してまでゲームをクリアしたが、とっくにキャンペーンが終わっていて、涙を飲んだのがオイラの兄。その後、不要になった本体をもらえたので、ミボリンに感謝！　'88年の対応ソフト『３Ｄホットラリー』を最後に、「ディスクファックス」は世間から姿を消してしまった。今なら64DDでデータ送信ができるから、タレントを起用したイベントも簡単なハズ。たとえば「志村けんのコントでポン」。コントのネタを送信して、最優秀コントに選ばれるとシムケンが実際に使ってくれるとかこんなのどうでしょ？　アイ〜ン：きっしー



↑'87に発売された対応ソフト第１弾。上位入賞者には、ゴールドディスクやタテなど、豪華な賞品が贈られた『ゴルフ』。



↓当時人気絶頂のアイドルだったミポリンが登場して話題になった。システムも画期的な『トキメキ』。

こんな対応ソフトがありました！

ゴルフUSコース	ディスクファックスにデータを送信したディスクのみ、プレイヤーキャラのマリオを女の子にできるウラワザがあった。
ファミコングランプリF1レース	平面のサーキット上でＦ１を走らせる、オーソドックスなRCG。少しでも早く走るためにさまざまなテクが生み出された。
３Ｄホットラリー	最後の対応ソフト。ラリー車は４段変速で、高低差のあるコースが本格派だった。アイテムを集めると急加速が可能。

魅惑の パーフェクトダーク倶楽部

いやぁよかった。何がってタイトルが『赤と黒』にならなくてよかった。日本版のタイトルが『パーフェクトダーク』に正式決定！　仮題ながら『赤と黒』になると聞いたときはどうなることやら、と心配しました。血の色の“赤”とダークな雰囲気の“黒”。確かにプレイすればわからない話じゃないと思うんだけどね。個人的には赤と黒といったらバーチャルボーイのイメージが強かったりするし。やっぱり『パーフェクトダーク』というのが一番しっくりくるんじゃないでしょうか。タイトルの件はさておき、今月もこのゲームの魅力について語ります。先月はこのゲームの魅力が“音声”にあるって話だったよね。勘違いしてほしくないのは、「敵がしゃべりまくるからスゴイ」ってわけじゃないこと。敵がしゃべる音声の情報が、プレイヤーにとって重要なプレイのヒントになっているからスゴイのだ。つまり音声はただの演出ではなくて、プレイの判断材料としてゲームシステムに取り込まれているわけ。耳から入ってくる情報を頼りにプレイするというおもしろさがあるわけなのだ。そして、音声とともに見どころとなっているのが、COMキャラの頭の良さについて。これも『ゴールデンアイ』比200％アップという感じで、たとえば「背後に回り込む」とか「援護を呼ぶ」とかいったおなじみの行動パターンだけじゃなく、「手を挙げて降参するフリをする」とか「しばらく動かずにやられているフリをする」など、とにかく人間クサイ。なんか「本当にムカつくヤツらと戦っている」ていう気がするんですよ。とにかく興味がある人は、スペースワールドで触ってほしいのだ。

プログラマー菅原徹の テクニカルノート

●これからの3D描画エンジン

これまで、３Ｄ描画エンジンの性能は、１秒間に描画できるポリゴン数で測られてきました。よく性能表などに「○○万ポリゴン／秒（48画素四角形の場合）」などという形で記載されています。これはどういう意味かというと、48コの画素によるポリゴンを１単位としたときに、毎秒○○万個のポリゴンを表示できるということです。たとえばＰＳ２の場合、5000万ポリゴン／秒と発表されています。これは、ＰＳ２のグラフィックチップ（GS）の描画能力が毎秒24億画素表示できるというところから逆算で出てくる数字です。その性能は１／60秒ごとに640×480ドットの画面を130回も重ね塗りできるほどのものです。通常、画面を表示するときには、背景＋建物＋人物＋……といった具合いに奥行き方向に重なりあった物体を何度も重ねて描きますから、重ね塗り性能は重要です。しかし130回も重ねるという状況はどういうものでしょう。木々が重なり合う森の奥？　建物が重なりあう高層ビル群？　物体の使用ポリゴン数が増えると、個々のポリゴンの面積は小さくなります。となると、同じ場面を描画するのに、１万ポリゴンで表現しても百万ポリゴンで描画しても、重ね塗り量はけしてく変わらないのです。つまり、重ね塗りの能力（＝描画能力）はここまでくるとそれほど重要でなくなってくるのです。重要なのは、ある１／60秒間のあいだに表示できるポリゴンの数をとことん多くできる“演算能力”です。これからの３Ｄ描画エンジンは、単純な描画能力ではなく、微少なポリゴンでもいいから豊富に表示できる演算能力を競う時代に変わってきているのです。

PROFILE

株式会社セタ第３開発部次長。今回は久しぶりに思いっきりハードの話でした。ドルフィンでは、グラフィックチップの描画性能に注目したいそうです。

任天堂アイドル研究序説

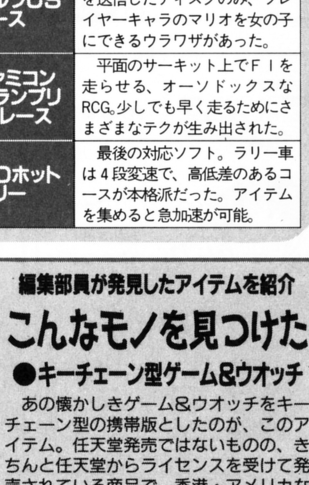
任天堂CMに関係したアイドルといえば、古くは中山美穂・裕木奈江、広末涼子あたりがメジャーであります。最近では“ペットな緑茶”GREEN'SのCMで有名な竹内結子も、N64のWゲットザキャンペーンのCMなどに登場していました。個人的に忘れられない任天堂CMアイドルといえば新島弥生。『神々のトライフォース』のCMにゼルダ姫役として登場した彼女には、かなりグッときたものです。その後ヌード写真集を披露したときなどは、勇んで本屋に出かけました。そしてもうひとり要チェックなのが、遠野舞子です。『カエルの為に鐘は鳴る』のCMで見せてくれたキュートなダンス。うーん。今思い出してもタマランチ。下の表では、おもな任天堂CMアイドルをふり返ってみたんですが、こうして見ると、“なごみ”系なアイドルの起用が多いですな。やはり、あらゆる年齢層に好感をもたれるためにも、そうした路線が多くなるのかも。（任天人）

アイドル名	関連作品	分析
間下このみ	ディスクシステム	元祖子役アイドル。やや小太り気味の体型。
中山美穂	トキメキハイスクール	当時はナマイキ系アイドル。意外な人選。
裕木奈江	ファイアーエムブレム	“泣き眼”アニメ声路線。個人的には○です。
遠野舞子	カエルの為に鐘は鳴る	モデル系アイドル。元日テレジェニック。
新島弥生	ゼルダの伝説（SFC版）	こちらも“泣き眼”系アイドル。ヌードも……。
広末涼子	スターフォックス64	いわずとしれた天下のヒロスエ。
加藤あい	ポケモン金・銀	現在CM女王。女性にも好かれる逸材。
細木美和	ブラストドーザー	お色気系。アリナミンVのCMに出演。
竹内結子	Wゲットザキャンペーン	なごみ系。NHK連ドラ「あすか」でブレイク。

編集部員が発見したアイテムを紹介 こんなモノを見つけた

●キーチェーン型ゲーム&ウオッチ

あの懐かしきゲーム&ウオッチをキーチェーン型の携帯版としたのが、このアイテム。任天堂発売ではないものの、きちんと任天堂からライセンスを受けて発売されている商品で、香港・アメリカなどを中心に売られているという。情報提供者のGenkiさんによると「海外でも希少性の高いアイテムで、さまざまなバリエーションがあります」とのこと。マルチスクリーンタイプもあって、現地価格では10〜20USドルで売られているということ。ぜひ日本でも発売してほしい。



↑大きさはポケットピカチュウと同じぐらい。種類は「オクトパス」や「ドンキー」など。

▼初めての方もお気軽にご覧ください。兵庫県 なすみそいためくん：0412(取って喰うわけじゃないですし)

ゲームの素 第52回

GAME NO MOTO

がんばります。きっかけはどうあれ、やると決まったからにはがんばるしかありません。本誌「素」と同じくらいインターネット版「素」もごひいきにお願いします。本気。



旅希みもさんには5ポイント！

マンガ／多摩屋猫丸

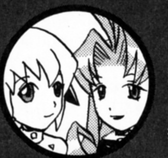
鋭意制作中 間に合うといいな〜(ノブノブ)

中川だいめー



「ゲー素の素」という同人誌をいただきました。CNを持つ14人の読者さまが一致団結して作られた力作です。みなさんホントにありがとうございました！ この場を借りてお礼。

天堂はっぱ&天堂サンディ



データの集計や簡単な原稿書き、座談会をこなすおふたり。この夏もいろいろなイベントに参加したそうですが、どこにでもGBを持っていっているところがさすがといえます。

ノブノブ



担当編集者。この夏は、まとまった夏休みが取れなかったそうです。攻略本の仕事とかありましたからね。不幸だけどがんばるノブノブにファンレターをお待ちしてます(笑)。

and You!

＋長谷川 真編集長(愛称・はせがーさま)

ゲームの素

GE 下素 SO 編集長の長谷川真さん(愛称「はせがーさま」)は「へれまか」の意味を聞きに、近くの和尚さんを訪ねてみました……。編集長：で、へれまかとは？　和尚：へれまかがわからぬとも「はかめろ」は知っておろう？　編集長：はあ、少しは。和尚：なら、はかめろの隣りには電撃N64(愛称「デンロク」)があるだろう？　編集長：へ、へえ。和尚：デンロクにはなにがある？　編集長：は？　和尚：デンロクにはなにがあると訪ねておる。編集長：ゲームの素(略称「素」)があります。……話をごまかす和尚さんでした。おわり。

ガシャポンで景品が入ってるカプセルって、リサイクルとかはしてないんですかね？　あれに入れたまま保存する人もいるかもしれませんけど、私はすぐ捨てる方なので……。買ったその場で開ければ、キズやヨゴレもないと思うし。横にリサイクルボックスでも置いてくれれば（別にダンボールやゴミ箱でも）、ゴミも減っていいと思うんですけど。でもそういうことすると、よけいお金とかかかるのかな？　東京都　月島咲耶さん：0132（大学教授や専門家によっては、リサイクルをすることで逆に資源を多く使うなんて人もいますし、難しい問題ですよね・10P）

私がそう感じたとき

テーマ

「これは納得がいかない」と感じたとき

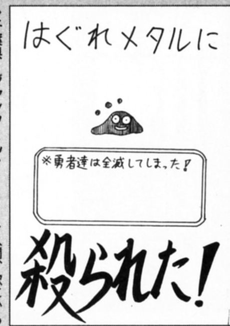
今月は後編。硬軟織りませた、いろいろな「納得いかないこと」が届きました。それにしても世の中、納得していない人たちばかりです（笑）。ちょっと安心した人もいるのでは？



➡広島県　げっくん：0115：理屈ではわかっていても、どうしたって納得いきませんよねえ。人として。



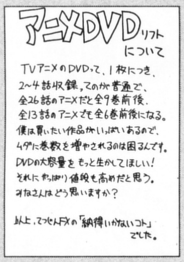
➡高知県　旅希みもさん：0114：せめて引っかかってくれれば店員さんも呼べたでしょうに。残念です。



➡千葉県　ジャンクくん：0882：人間、欲にかられると、ろくなことがないという教訓でしょうか（笑）。



マンガ／いりえまさよ（編注：あきらめて眠った方が…）



⬆神奈川県　てつじんFXくん：0676：LDからの流れなのでしょうか？　なんとかしてほしいものですよねえ。

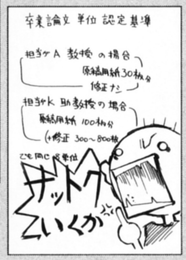
⬇広島県　漂流刑事くん：0639：倍額でもほしい人がいる限り、安くはならないんでしょうね。こういう商売は。

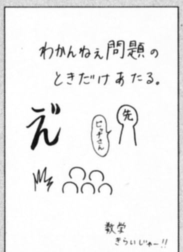




⬆山梨県　リアラさん：0384：逆に、上級生なのに、新入生のフリをしていた人が、私の知り合いにいます。

⬇北海道　N堂大好き男くん：0337：教育熱心なのか、それともイヤなヤツなのか、判断に苦しむところです。





⬆岡山県　ピッチさん：1061：先生がわからなそうな生徒を探しているとしか思えないときがありますよね。

⬇京都府　とろろさん：0587：それって、もしかしてただのキリンレモンじゃないですかと思っています（笑）。





⬅兵庫県　なすみそいためくん：0412：あのショックは体験した人じゃないとわかりません。10P。



⬅広島県　暁夕馬さん：0892：「では、どうして先生は喫っているんですか？」と聞くしか（笑）。10P。



⬅北海道　玖白武さん：0868：インターネットで復活するので、許してください。がんばりますから。

次のテーマ

次のテーマは「それって間違ってません!?」と感じたとき。

例1●北アルプスや南アルプスが外国にあると信じている私の友だち。

例2●ひとりきりで遊園地やデパートの着ぐるみショーを見ているいい年した大人を発見したとき。

例3●「重文」という表札があったので「しげふみ」という名字の人の家だと思っていたら、じつはそこは「重要文化財」だった。

なお、発表は11、12月号の予定。「私が、そう感じたとき（間違ってる）係」まで、どしどしどうぞ！

それは変です

好きだからこそ見えてきてしまうゲームのアラを、あなたの愛でツッコミを入れてあげましょう。細かいことはゲームをプレイしてないとわかりませんしね。



⬆愛知県　星野カービィさん：0666：オヤジには少々酷な形のアイテムです。イラストでは喜んでいますが（笑）。

⬇広島県　げっくん：0115：剣とかブンブン振り回してますから、きっと我々とは基礎体力が違うのでしょう。





⬆愛知県　緋安摩比瑠さん：1006：たぶん、ものすごい近距離で弓を使っているのでしょう。弓の意味なし。

⬇富山県　しっちさん：0989：忘れんぼうさんですね。まあ、冒険につぐ冒険ですから、覚えてられないのかも？





⬆福岡県　白亜亀さん：1012：なんといいますか、かなり物質欲が強いモンスターではありますよね。物欲番長。



➡宮城県　64女さん：1027：いい人なのかもしれませんけど、友だちにはなりたくありません（笑）。



➡新潟県　山野了さん：0972：水やりだけで育つなら、全国の農家はもっと楽になっているはず（笑）。



➡東京都　月島咲耶さん：0132：この間、話題になった雪印もビックリのずさんな管理。丈夫な人です。



➡福岡県　怪人いな子さん：0410：しかも、ものしり。どこから情報入手しているんでしょう？　10P。

▼正解は「素」の最後のページで！　広島県　げっくん：0115（といいますか、まだ問題出ていないんですけど）

どうして利き手って、右利きと左利きがあるんですか？　また、なぜ左利きの人は少ないんですか？　ちなみに私は左利きです。

（埼玉県　咲見瑞希さん：0990）

たしかに、左利きの人は少ないですよね。これは原始時代にさかのぼっても同様で、古代人も右利きの人が多かったようです。その証拠のひとつに、古代人が描いた洞くつの絵の中で、左手で身体を支え、右手で絵を描いていた痕跡のあるものが残っています。

■利き手は脳に関係がある

さて、日本人のうち、左利きの人の比率は、2～10パーセントだといわれています。数字にバラつきがあるのは、左利きの定義が難しいからで、両手利きという人もいれば、持つものによって利き手が違ってくるという人もいるからです。しかし、左右どちらにしても、手の動きというものは脳と深く関わっています。脳はおおざっぱに分けると右脳と左脳に分かれることはご存知の人も多いと思いますが、そこからの影響で運動と感覚は、左半身は右脳に、右半身は左脳に支配されているのです。そして、ほとんどの場合、左脳は言語的、分析的、継続的な情報の処理を、右脳は非言語的、直感的、空間的な情報の処理をしています。このため、左脳は言語脳、右脳は空間脳と呼ばれることがあるのです。

そうなると、利き手の違いとは、脳の左右差に関係があると考えられます。あるデータによると、右利きの人の6割以上が左脳が言語脳で、左利きの人の5割以上が右脳が言語脳だったそうです。さらに左右どちらも言語脳といえる人は両手利き、または左利きが多いというデータも出ています。つまり、ものすごくおおざっぱにいうと、言語脳が右脳、または左右両方の脳である人には左利きが多い、となるのです。

■遺伝の影響もある

一説によると、生まれたばかりの赤ちゃんは8割が両手利きだそうです。しかし、生後40週めくらいからは左右どちらかの手を重点的に使うようになり、5歳くらいで利き手が決まってきます。これは、じつはちゃんとした言語能力が身につく時期とピッタリ重なるのです。ここで利き手と言語脳との関係が、またもや取り上げられてきます。しかし、脳の左右差は、実際にはお母さんのお腹の中に入っているときから見られるのです。そうなりますと、やはり利き手は遺伝によって決まる部分が大きいといえるでしょう。そしてこれは、左利きが少ない理由にもつながりますよね。日本人の多くは右利きなのですから、その子どももやはり右利きになりやすいでしょうからね。

●ポイントについて：ハガキを採用された読者さまには、もれなくポイントを差し上げております。ポイントを貯めて、決算時（来年?）にランキング上位に入っていれば、ステキなレアモノ賞品があなたのものに！　ポイントは文字、イラスト、どんなハガキも1枚につき5ポイントが基本。ですが、だいめ一の独断で、それ以上のポイントを差し上げることもあります（その場合は書いてあります）。さらに、だいめ一への質問や相談「だいめ一の文字ネタでイク」で採用されれば特別に15ポイント！　これは狙いめ！

封筒でまとめて送るとき、中に１枚１枚のハガキには、ちゃんと50円切手を貼らなくてはいけないですか？　長崎県　松永チャボくん：１０６２：ううん、そんなことないよ。だって、封書でまとめて編集部に送っているんだから、中身にまで切手を貼ることはないでしょ？　中のハガキ１枚１枚には住所や氏名などの必要事項を書くことは必要だけど、切手は貼る必要はないからね。意味ないし、それにもったいないよ。封書でまとめ送りするメリットって「郵便料金が安くすむ」というところなんだからね。そこんところはお間違えのないように。ねっ？：はっぱ

▼すみませんが、ゲームの素はどこでしょう?　大阪府　睦月由羅さん：0689(方向オンチっぷりフルパワー)



北海道　N堂大好き男：0337(編注：『火の鳥 望郷編』エテナの住人ですね)

もし、日本にマジンガーＺやダンクーガなどのスーパーロボットがいて、敵が攻めてきちゃったりしたら、だいめーさんならどうなさいますか？
（富山県　神迅くん：０８６４）

さて、どうしましょう？　まあ、マジンガーＺやダングーガがいるということは、当然、ほかのスーパーロボットもいるのでしょう。そうなりますと、これはもう「スーパーロボット大戦」の世界にほかなりません。ということは「敵が攻めてくる＝地球の危機」、つまり地球上のどこへ逃げたって安全な場所なんてないわけです。

いえ、１か所だけありました。すべてのスーパーロボットが集結する「ロンド＝ベル隊」、ここがたぶん世界で一番安全な場所でしょう。

ロンド＝ベル隊は当然、戦闘の最前線となるので危険に思われるかもしませんが、なに大丈夫。負けなきゃいいだけの話です。それにロンド＝ベル隊が負けたら、どうせ地球人類は終わりです。それならば、いっそのことロンド＝ベル隊に入ってしまったほうがいさぎよいといえましょう。

■ロンド＝ベル隊に入ろう！

とはいえ、主人公クラスのパイロットがゴロゴロいるロンド＝ベル隊にはそう簡単に入れないと思います。では、どうやったら入れるのでしょうか？

一番可能性があるのは、どうにかしてロボットを手に入れてロンド＝ベル隊と接触することだと思います。いえ、ロボットはガラクタの寄せ集めのボスロボットみたいなものでいいんです。そしてロボットを手に入れたら、次はロンド＝ベル隊が次に現れそうなところを探します。ちょっと難しそうですが、これも大丈夫。いざとなったら、どこかの研究所の近くで張っていればいいんです。そのうち、マジンガーＺやらゲッターロボやらがパワーアップのために研究所に帰ってきますからね。そうなったら、当然、敵はそのパワーアップを防ぐために、研究所に攻撃をしかけてくるはずです。そのとき、いつものように研究所はピンチに陥るでしょうから、そこを先ほど入手したロボットで研究所を助けてあげるのです。なに、助けるふりをするだけで大丈夫。すぐにロンド＝ベル隊の援軍が現れるでしょうから、それまでのつなぎです。

こうしてロンド＝ベル隊にもぐり込めばもう安心。なにせ、ニュータイプやら超能力者やらがゴロゴロいるところですから、私なんかの出番は絶対にありません。つまり私は、世界一安心な場所にいつつ、出撃もなく、それでいて地球を救ったロンド＝ベル隊として庶民の尊敬を集めることができるのです。我ながらイヤな大人ですね（笑）。

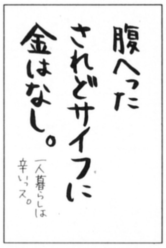
情熱の川柳

５・７・５の文字数で文章を作ってください。文字数はゴロがよければ多少増減したっていいんですよ。読んでみて違和感がなければオーケー。



⬆広島県　げっくん：０１１５：連打でなるそうです。どんな連打なんですか（笑）。

⬇広島県　御行いちるさん：０９３１：まさに強制ダイエットといえましょう。





⬆広島県　ピクシー稲見さん：１０１０：もはや手の施しようがありません（笑）。

⬇埼玉県　白河夜船さん：０９３０：楽しい時間は速く過ぎていくものですしね。





⬅大阪府　泉湖南さん：１００２：心の叫び。自分たちに酔っている部分もあるのでしょう。10P。

美術館 デンロク

イラストオンリーのコーナーです。イラストを描くのが好きな人は迷わずこのコーナーへ。最近、擬人化などでキャラクターがわからないときがあるので、イラストの裏には名前等を書いていただくとなにかと助かります。ホントに。

➡愛知県　ディンクくん：０９４０：この作品は、Ｓ・ＲＰＧ向きだと個人的にも思います。



➡岩手県　北村栄さん：０６４８：スカートの質感がいいカンジのジョゼットさんです。



➡京都府　山乃歩未さん：０７９９：イラストは多摩屋先生のゲームボーイズからトオルです。





⬅愛知県　高橋さくえさん：０８７４：『ファイアーエムブレム』では支援効果はとても大事。なにせ別名「ラブラブシステム」ともいうくらいですからね（笑）。



⬅宮城県　ペコちんさん：０７８９：『ドラクエⅣ』のおてんば姫。ところで、おてんば姫というのは恥ずかしい肩書きだと思うのですが、いかがでしょう（笑）。



⬅愛知県　紅神牙さん：０７８４：アニメ「空想科学世界ガリバーボーイ」のイラスト。ＰＣエンジンやサターンではゲーム化もされていましたよね。10P。



⬅群馬県　ふでぺん太郎さん：０７５４：『マザー』からのワンシーン。どちらも超能力をもっていますから、気は合うと思います。この笑顔がなによりの証拠。

➡京都府　檀月子さん：００９５：イラストは「カードキャプターさくら」のさくらとともよ。それとケロちゃん。この夏、映画も公開されましたね。やっぱり映画になるとアニメはスゴイです。お金かかってますから。10P。



➡北海道　N堂大好き男くん：０３３７：『カスタムロボ』のイラスト。よく見ると、このゲームでは使われないパーツがくっついています（笑）。ゲームはＲＰＧの要素も強くて、デキもよかったんですけどねえ。うーん。10P。



➡埼玉県　こまぞうさん：０９９８：ほぼすべての現行ハードで発売された『ミリタードリラー』。それだけメーカーも自信があるのでしょうね。実際、いいデキでしたし。最近のＰＺＧではトップクラスだと思いますよ。10P。





⬅熊本県　ヨウジさん：０８３２：コンパイルの『魔導』系のゲームは根強い人気ですよね。これはファンの人に感謝するしかないでしょう？　コンパイルさん。



⬅広島県　ピクシー稲見さん：１０１０：レッドとポケモン３匹。やはり好きなキャラを描くときはおのずとパワーが注がれるもの。それってけっこう大事です。



⬅広島県　御行いちるさん：０９３１：実際のゲームより、かなり若いフィン（笑）。まあでも、私たちは好きなキャラだと「心を薄目」にしますからね（笑）。



⬅埼玉県　相楽麗さん：１０５８：数ある「西遊記」がモトネタのマンガで、最近一番のヒットは「最遊記」でしょうね。アニメ化されたくらい人気もありますし。

●コードナンバー（CN）について：初採用の読者さまにはCNを差し上げております。CNというのは、ペンネーム（PN）のあとについている４ケタの番号のこと。しかもCNはポイントがリセットされてもなくなりません！　さらにこのほかにも、だいめーがサイコロとかでテキトーに決めた「その月のラッキーCN」の読者さまが優先的に採用される「CN宝くじ」などの特典も！　同じネタのハガキがあったときには有利です！　ちなみにラッキーCNは誌面ではあえて発表をしておりません。特別っぽいですからね。

友だちや兄弟といっしょに投稿する場合は、自分のハガキが入っている封筒に同封してもいいんですか？　千葉県　琳祢さん：0998：もちろん、よろしいですわよ。しかし、その場合はいつも以上に住所や氏名などの必要事項が中の1枚1枚に書かれているかをチェックしましょうね。そうしないと、誰のハガキかがわからなくなってしまいますわよ。まあ、これはもちろん、おひとりで投稿するときも同じなのですけれどね。封書は編集部に届いた時点で開封されて、コーナー別に仕分けられますから、必要事項は忘れずに書くこと！　よろしくてね？：サンディ

▼1曲歌ってから次のページへ。富山県　伊東沙音さん：0054（え、じゃあアニソンでいいですか？　ダメ？）



➡兵庫県　なすみそいためくん：0412：やはり時代劇では「気立てのよい器量よしの娘さん」は基本だと思います。時代劇では登場して当たり前の存在です。



➡茨城県　田川真喜子さん：0986：そのとおりですよね。この人だと思った友だちは大切にしましょう。それが人生を楽しくやるコツのひとつだと思います。



➡愛知県　M66くん：0515：『エヴァ』のアスカ。物語が進むにつれ、どんどん不幸になっていく珍しいキャラクター（笑）。ちょっとだけ復活しましたけどね。



➡栃木県　ふぁする・Fさん：0739：3部作から2部作になった『ふしぎの木の実』。個人的には、これは正しい判断だと思っています。どうでしょうか？



⬅東京都　奥内あまんさん：0780：イラストはGBの名作『夢を見る島』から。一度クリアをして物語を知っているにも関わらず、カラー版が発売されたとき買ってしまいました。やはりそれだけ名作なのです。10P。



⬅神奈川県　佳乃まゆきさん：0735：「ニャース心の叫び」。背景の稲光からもその心の内がうかがえます（笑）。ピチューが出てきて、またさらに影が薄くなりましたからねえ（笑）。個人的に好きなのですが。10P。



⬅奈良県　ケロッピー＝トードくん：0459：じつは秘かな人気キャラといえるデク姫。それにしても『ムジュラの仮面』は、デク姫といい、チンクルといい、濃いキャラクターが数多く登場してますよね（笑）。10P。



➡東京都　フォーレスト・サリアさん：0958：固定ファンが多い『聖剣』シリーズ。ファンの気持ちを裏切らないゲームを作っていただきたいところです。



➡大阪府　遠野いずみさん：0068：イラストは9月にGBで発売予定の『封神演義』から。どのようなS・RPGに仕上がるか、今から楽しみですね。



➡新潟県　ブンチョくん：0717：劇中には登場しないエヴァ四号機。実験中に消失してしまったという設定。これまたマニアックなイラストですね（笑）。



➡北海道　玖白武さん：0868：「トランスフォーマーカーロボット」のブラックコンボイ。主役メカの名前にブラックとつけば……もうおわかりですね（笑）。



マンガ　コウノヒロアキ（編注：日にちごとに分けて持ち歩くことをオススメします）

世界で一番最初のコンピュータのゲームってなんなのですか？
（山口県　バードマン32号くん：0954）

ビデオゲーム、テレビゲームなど、コンピュータのゲームの呼び方はいろいろありますが、ここではテレビゲームに統一して、話を進めていきます。

テレビゲームは、1958年、アメリカにあるブルックヘブン国立研究所の物理学者ウィリー・ヒギンボサムによって、初めて作られたといわれています。彼が作ったのは、５インチの円形のテレビモニターを使ったテニスゲームだそうで、この試作機は研究所のジムに設置されたそうです。すると、たちまちゲームをやりたい人たちで長蛇の列ができた、という話が残っています。

２年後、このテニスゲームはジムから撤去されたのですが、これはあくまで開発者の遊びで、いわゆる「商品化」はされていません。このことを後に彼は」特許を取ったとしても、国立の研究所で行ったものだから、権利は国のものになるし、お金はすべて政府にいくだけだったから」と語っています。

■最初に商品化されたのは？

それでは商品化された最初のテレビゲームはなにかというと、これは1971年に登場した『コンピューター・スペース』で、作ったのはアメリカのユタ大学に在籍していたノーラン・ブッシュネルです。元々、ＭＩＴことマサチューセッツ大学の研究チームが1960年代に開発したゲームをヒントに、それをマイクロプロセッサーの登場によって小型化したものでした。このゲームは、宇宙船と空飛ぶ円盤との戦いをテーマにしたものでしたが、2,000台ほどしか売れず、しょうがなく彼は次のゲームの制作に取りかかります。

それが、現在一般的に「最初のテレビゲーム」といわれることの多い、卓球ゲーム『ポン』なのです。まあ、この時代、テニスだろうが、卓球だろうが、実際の画面はほとんど変わりませんが（笑）。それはともかく、1972年、アメリカのカリフォルニア州のサニーヴェールにこのゲーム機を設置したとたん、たちまち人気となりました。

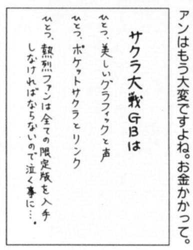
これを期に、彼はテレビゲームのメーカー「アタリ社」を設立して、『ポン』の生産と販売に当たりました。そして1982年にアタリ社をワーナー社に売り払ったとき、彼の取り分は1,500万ドルにもなっていたのです。

ちなみにアタリ社は、古くからのゲーム好きには有名な会社で、テレビゲームの最初期に活躍したメーカーです。会社名のアタリは、囲碁で相手にもう一度打たれれば取られてしまうという石の状態「当たり」から来ています。とりあえず、これは余談として。

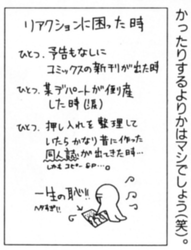
ゲームの素

3項目の御触書（おふれがき）

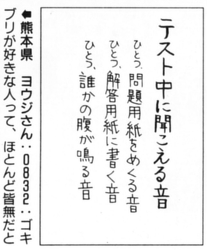
お笑いの古典「三段オチ」を決めていただくコーナーです。ポンポンとフリがふたつ来て、最後にオチが来るという基本的なお笑いのパターンですから、それを考えてネタを作っていってください。短い言葉にまとめたほうがインパクトがありますよ。



⬅広島県　漂流刑事くん：0639：かなりの勢いで増殖していますからね。ファンはもう大変ですよね。お金かかって。



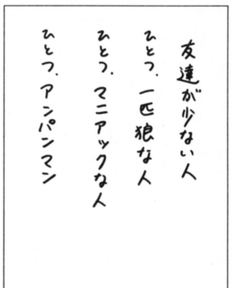
⬅広島県　ピクシー稲見さん：1010：でもまあ、昔の原稿の方がおもしろかったりするよりかはマシでしょう（笑）。



⬅広島県　天波ゆんりさん：0866：これ以上となく、シーンとしていますしね。お腹の音も教室中に響きわたります。



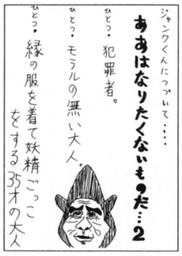
⬅熊本県　ヨウジさん：0832：ゴキブリが好きな人って、ほとんど皆無だと思うのですが、いかがでしょうか？



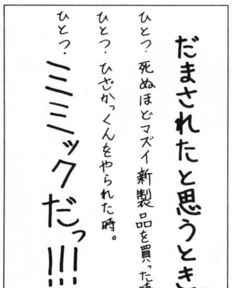
➡東京都　冬月透夜さん：0775：なにせパンの人は愛と勇気だけが友だちですから悲しいです。10P。



⬆奈良県　ケロッピー＝トードくん：0459：お面がキライでしたら、もうお話にならないわけですからね（笑）。



⬆福井県　ドナルド５くん：1063：どれも「なってはいけない大人の見本」みたいなものですからねえ（笑）。



⬅埼玉県　白いなずなさん：0813：RPG好きな人なら、誰もが一度は思ったことだと思います。10P。

●PNやCN、ポイントが間違っていたら？：面倒でしょうが、ハガキを書いて申告してください。なぜならポイントなどのデータ関係は専門の係がやっているので、そうしないと間違ったままになってしまう可能性がすんごく高いのです。また「PNを変えるとき」や「住所変更の場合」などの場合も、同様に専用のハガキを用意してお知らせください。これらすべてのあて先は「はっぱ&サンディ、○○違うよ（○○変えたよ）係」です。ネタのハガキのスミに書いても見逃しちゃうことが多いので専用のハガキで！

お店の隅になにげに置かれているフリーペーパー。なかには一般に売られている本よりも読み応えあったり秀逸なデザインのものも。無料だからといってなかなかあなどれません。内容は音楽系ものがメジャーですが、「そんなんアリ？」とツッコミを入れたくなるようなマイナージャンルものまで多種多様。マイナー度が高ければ高いほど、無駄（笑）にディープでアツくなる傾向があるようです。そんなこんなで、出かけてはバッグをいっぱいにして帰ってきています。どんなにもらってもタダというところが、お財布にやさしくてグーですよね。：ノブノブ

▼ぼ、ぼくと突き合ってください！ 神奈川県 てつじんFXくん：0676（お相撲マニア。プッシュプッシュ）

神奈川県 佳乃まゆき：0785（編注：耳を動かせる人って意外といますよね）



電車が走ってるとき、車内でジャンプしても、着地したところはジャンプ前の位置と変わりません。どういうこっちゃ？
（東京都 奥内あまんさん：0780）

つまり「自分がジャンプして空中に浮いている間にも、電車は前に進んでいるのだから、自分は電車の進行方向から見て後ろにズレて着地するのではないか？ それなのに跳び上がった地点に着地する。どういうこっちゃ？」ということですよね。

結論からいいますと、これは「慣性の法則」、もっとくわしくいうと「ニュートンの運動の法則の第一法則で、これは静止している物体は力を与えない限り静止し続け、動いている物体は動き続けるというものです」となるのですが、この説明ではちょっと不親切ですよね。わかりました。なるべくわかりやすくご説明したいと思います。

■「どういうこっちゃ？」を説明

まずは止まっている電車に乗ったとしましょう。電車が走りだすと、電車の進行方向とは逆の後ろの方に身体が引っぱられる感じがしますよね。これはなぜかというと、まず電車が止まっているとき、それに乗っている人間も止まっているわけです。そこに電車だけが動き出すと、人間はまだ力を与えられていないから、止まっていようとするんですね。ですから電車の進行方向とは逆に引っぱられる感じがするのです。逆に、電車が走っていて急に止まったときは、前に引っぱられる感じがするのも、これと同じ理由。つまり、動いている電車に乗っている人間も、電車と同じように動いているのです。でなければ、電車が走り出したとたん、乗客はすごい勢いで、車内の後ろのドアにぶつかってしまいますからね。

ここでいきなり話が飛びますが、これが電車ではなく、スペースシャトルだったらどうでしょう？ じつはスペースシャトルというのは、電車どころか、飛行機よりも、もっともっと速いスピードで動いています。その速さは数時間で地球を1周するほどです。しかし、そんな速いスペースシャトルの中で、宇宙飛行士の毛利さんなんかの映像を見ますと、プカプカ浮いていますよね。ここで「ジャンプしたら後ろにズレて落ちる理論」が正しいのなら、毛利さんがプカプカ浮いている間にもスペースシャトルは前に進んでいるのだから、毛利さんは後ろのカベに押しつけられてペシャンコになっているはずです。しかし、そうはなっていません。つまりこれが、止まっているものは止まり続けようとし、動いているものは動き続けようとする、慣性の法則なのです。おわかりになりました？

こんな夢あんな夢

テーマ

一度でいいから見てみたいっ！

今月は後編です。それにしても、人によってこれだけ見たいものに違いが出るとは(笑)。やはり人は千差万別、いろいろな人がいるということでしょう。ちょっと大げさですが。

➡東京都 月島咲耶さん：0132：火に油を注ぐというか、完全にケンカを売っている物言いがステキ（笑）。



➡広島県 ピクシー稲見さん：1010：まあ、実際いたら、お日さまも笑うしかないでしょう（笑）。10P。



➡神奈川県 てつじんFXくん：0676：恐竜相手に「来いオラー」といっているのがステキ（笑）。10P。



⬇福岡県 怪人いな子くん：0410：スダレヘアの人がものすごいことになっちゃっているのは見たことあります。



⬇広島県 御行いちるさん：0931：こうなったら、ビデオカメラで録画するしかありません。家族にナイショで。



⬆広島県 天波ゆんりさん：0866：私はあまり見たくはありません。絶対、能力値が低いでしょうから（笑）。



⬆福岡県 秋天さん：0080：この人の場合、日常生活と監禁生活が半々くらいじゃないでしょうか（笑）。不幸。

⬇三重県 フィンさん：1064：今度からインターネット版もありますので、少しは緩和されるかもしれませんよ。





⬆宮崎県 トクさん：1038：といいますか、毎月のことですからねえ（笑）。今月号もしめ切り遅れました（反省）。

➡福井県 ドナルド5くん：1063：それよりなにより、あの植物はなんなのかが謎ですが（笑）。10P。



➡山口県 バードマン32号くん：0954：正直申し上げて、白けりゃいいってもんじゃありません（笑）。



➡新潟県 高橋智子さん：0003：オタクのオアシスですから。アニメにパワーが注がれまくりですしね。



次のテーマ

次のテーマは「私の夢見るステキな愛のきっかけ」です。
例1●自分の片思いだと思っていた人から、突然、愛の告白をされる。
例2●映画「ローマの休日」みたいに、有名人とラブラブデート。
例3●オーディションで集まった1万人の中から好きな人を選べる。
例4●だだっ広い有明のコミケ会場で、同じ人と何度もすれ違い、その人に運命を感じて結婚（実話）。

なお、発表は11、12月号の予定。「こんな夢あんな夢（きっかけ）係」まで、どしどしハガキをください！

TV ウォッチング隊

タレントや番組に対するツッコミ、地方局ネタなど、TVネタでしたら、どんなネタでもオーケー！ 地方局ネタの場合は、番組の内容も書いてくださいね。ほかの地方の人は、それがどんな番組なのかわかりませんから。



⬆広島県 ピクシー稲見さん：1010：一部の人がうるさいだけですからね。こっちが恥ずかしいくらいに（笑）。

⬇東京都 月島咲耶さん：0132：やはり日本のアニメの夏といったら音頭が基本なんでしょうか？ 不思議です。





⬆徳島県 竜海実鶴さん：0620：昔よりかは正確なんでしょうけど、細かいエリアに分かれてますからねえ。

⬇福井県 ドナルド5くん：1063：福井にこんなステキな番組があるとは。俵太ファンの私はうらやましい限り。





⬆宮城県 朝廷ヤマトさん：0992：帽子の役目をはたしていません（笑）。これだと、ひっかけているだけですし。

➡山口県 バードマン32号くん：0954：やっぱ、そういう遊び心は大切ですよね。どんなときも。10P。



➡栃木県 ふぁするる・Fさん：0739：村田洋子、吉井玲、大谷みつほの桃天3人娘。調べました（笑）。



➡広島県 天波ゆんりさん：0866：「伊東家の食卓」は、ウラワザだらけでもうおなかいっぱいです。



➡神奈川県 てつじんFXくん：0676：まあ、実際そうなんでしょうけど、冷静な人です（笑）。10P。



●まとめ送りもオーケー！：たくさんハガキを送りたい人は、封書でまとめて送ってもオーケー！ ただし、中のハガキ1枚1枚に住所、氏名、PN、CNがある人はそれを書くのはもちろん、どこのコーナーあてへのハガキかをキチンと書きましょう。最近、PNだけで住所や本名を書いていないハガキが増えてきております。こういうハガキは集計の関係もあって採用できないのです。せっかく書いたハガキなんですから、キチンと必要事項は書きましょうね。あと、誤字脱字にも注意しましょうね。これも大事です。

●お兄さんのムダの知恵袋「なぜキティちゃんには口がないのか？」：キティちゃんことハローキティには口がありませんが、これは意図的にそう作られています。キャラクターというものは、持ち主にとって「友人のひとり」「もうひとりの自分」的な存在。ですから持ち主はキャラクターにそのときどきの自分の感情を投影するのです。そんなキャラクターに、もし笑っている口がついていたら、いつも笑っていることとなり、人によっては自分の感情を投影できなくなってしまうでしょう。そういったワケで、キティちゃんには口がついていないのです。：だいめー

ゲーム まんが道

ゲームネタオンリーのマンガコーナー。ドーンと大きな掲載もありますので、これを目指してみるのもいいかと。



⬆広島県　ピクシー稲見さん：1010：なんといいますか、楽しみ半減といったような、そんな切ない気分(笑)。

⬇宮城県　朝廷ヤマトさん：0992：これがリンクだったからよかったものの、普通の人なら、ほとんど即死です。





⬆兵庫県　なすみそいためくん：0412：こういう隠れた努力によってピーチ姫はヒロインでいられるんです(笑)。

⬇岡山県　カービィ松本さん：1036：勝手に吸い込んでおいて、マズイと吐き出すとは見上げた度胸ですね(笑)。



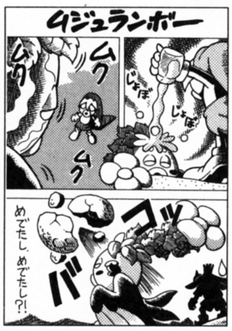


⬆東京都　フォレストJくん：0658：名は体を現すといいますが、まさにこのマンガがそうですね。自爆ですし。

➡神奈川県　てつじんFXくん：0676：なげやりなヒロインですね(笑)。あとのことを考えていません。



➡奈良県　ケロッピー＝トードくん：0459：ところで、デク姫は元の大きさに戻れるのでしょうか(笑)。



➡北海道　N堂大好き男くん：0337：まあ、長髪でメガネだと、みんな鳥坂さんに見えますけど(笑)。



➡福岡県　秋天さん：0080：といいますか、生のりは食品ではないんですが(笑)。二段構えのオチ。



日常茶飯事　女子なのに…



マンガ／川名景清（編注：でも、すぐに復活します）

↑あれ？ 私だけ違うー！ 岡山県　青井侑季さん：0865（なんのマークになっているかはノブノブしだい・笑）

友だちと親友の分け目って、なんでしょうか？　本当の友だちってなんぞや？　だいめーさんの独自の判断でいいですから教えてください。

（福岡県　村田新一くん：0847）

たぶん、手紙の最後に「あなたの親友より」と書いてくる人や、お金を借りるときなんかに限って「いいじゃないか、親友だろ？」なんていってくる人は、およそ親友ではありません。本当の親友というものは、つまりそういうことをいわない人だと、私なんかは思うのです。

金の無心などは、その最たるもので、親友なら自分の親友に迷惑がかかるようなことは絶対にやらないはずです。本当にお金に困っていても、親友を困らせまいと自分から連絡を断ってしまうのが、親友というものでしょう。ですから、しょっちゅう連絡を取り合っていたのに、ある日を境に急に連絡が取れなくなったなんて場合は、迷わずこちらから連絡をとってあげるべきなのです。社会人の友だちには「便りがないのは元気な証拠」なんてものはありません。連絡がなくなったら、こちらから連絡してあげるのが、やさしさであり、親友というものでしょう。

■ウソをつけないのが親友

また、昔から「親しき仲にも礼儀あり」なんていいますが、友だちと親友の分け目のひとつには、この礼儀の度合いもあるのではないでしょうか？

例えば、友だちがどこかに旅行に行って、わざわざおみやげを買ってきてくれたとします。しかし、そのおみやげは、どうでもいいといいますか、ハッキリいっていらないものだったとしましょう。これを「自分は欲しくないし、いらないから、ほかの友だちにあげてくれない？」といえるのは、やはり友だちでなく親友だけだと思います。

ですから「なんでも話せてしまうのが親友」で、これは「親友とはウソのつけない人」ということにもなります。つまり、なんでも話せるからウソをつく必要がない。さらにはウソをついてもすぐにバレてしまう。これが親友というものなのでしょう。

最後に「親友」で思い出した話なのですが、たまに「私たち、小学校からの親友なんです」みたいな人たちがいらっしゃいますよね。この人たちの名字を見てみると、佐藤さんと斉藤さんだったりします。つまり、ふたりはこの名字のおかげで必然的に学校で席が近くになり、友だちになったのではないか？　じつはこういう学説が本当にあるのです。ですから、親友や友だちなんてものは、意外と単純なものかもしれません。まあでも、親友はいたほうがいいに決まっていますけどね。

幸せの情報

みんなにオススメしたいアイテムを教えていただくコーナー。ハガキがかなり縮小されるので、なるべく大きな文字で書いてください。



⬅福岡県　白亜亀さん：1012：エッセイ。かなり売れているみたいです。



⬅福岡県　怪人いな子くん：0410：CD2枚組でこの値段はお得ですよね。



⬅山口県　みずき香京さん：0704：人形は置き場所に困りますしね。棚(笑)。



⬅広島県　御行いちるさん：0931：マンガ。いわゆるサイコ系というヤツ。

➡広島県　天波ゆんりさん：0866：マンガ。アニメにもなっていました。



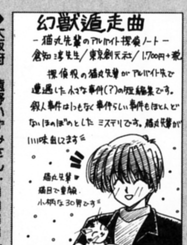
➡神奈川県　てつじんFXくん：0676：マンガ。作者は「ケロロ軍曹」の人。



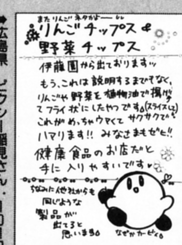
➡東京都　月島咲耶さん：0132：アニメ。怖い話＋コメディといったところ。



➡大阪府　遠野いずみさん：0068：小説。ミステリーの短編集。殺人はなし。



➡広島県　ピクシー稲見さん：1010：お菓子。ちょっとタンパクなカンジ。

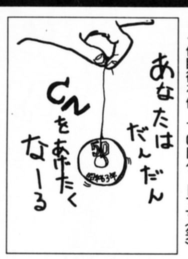


初心者のお部屋

今月「素」デビューされた読者さまだけが載ることのできる特権階級コーナーです。掲載されれば10ポイント！これもまた特権ゆえのこと。



⬅埼玉県　SAKURAさん：1065：チンクルはともかく(笑)、初掲載です。



⬅東京都　フォフォックスさん：1066：催眠術を使ってCNゲットです(笑)。



⬅秋田県　中田のあっくんさん：1067：「ベロニカ」移植希望とのことです。



⬅大阪府　夜倉紗和華さん：1068：縮小を考えて、文字の大きさに注意です。

➡長野県　うしが好きなうしさん：1069：元気いっぱいのイラストで採用。



➡長野県　諸川みなさん：1070：いえ、プリンに政略結婚を迫られても(笑)。



➡愛知県　竜胆檸檬くん：1071：努力はしているんですが。すみません。



➡兵庫県　水華さん：1072：みんなが楽しめるハガキなら、オーケーです！



➡神奈川県　ちいこさん：1073：はい。夏場もジャケットです。アホですな。



ゲームの素

先日、駅前の書店で「シャカリキ！」の愛蔵版がでているのを発見！（※「め組の大吾」や「昴」で人気の曽田正人先生の初期の名作自転車マンガです）隣にあったコミックス版（全18巻）を思わず手に取り、いっきに読みきってしまいました。連載当時もはまって読んでいましたが、読みかえしてみても色あせていないクオリティの高さにあらためて脱帽。ちなみに僕の心のベストテン漫画部門で第3位の作品です。読めば、きっと急な坂登りにチャレンジしたくなること間違いナシ(笑)。オススメです。：ノブノブ

●1位：170ポイント：てつじんFX：0676 ●2位：125ポイント：月島咲耶：0132 ●3位：120ポイント：漂流刑事：0639 ●4位：115ポイント：なすみそいため：0412 ●5位：110ポイント：楼燎火：0290 ●6位：105ポイント：天波ゆんり：0866 ●7位：100ポイント：ピクシー稲見：1010 ●8位：85ポイント：バードマン32号：0954 ●9位：80ポイント：とろろ：0587、奥内あまん：0780、白亜亀：1012 ●12位：65ポイント：北村栄：0648 ●13位：65ポイント：青井侑季：0865

▼東京都　フォレストJくん：0658　東京都　フォレストJくん：0658(かなりの売名行為ネタです・笑)



マンガ／藤井福助（編注：こっそり教えてください！）

だいめーのない座談会

「こおろぎさとみ」さんと「かないみかさん」の声の区別がつきません。聞き分け方を教えてください。

（群馬県　楼燎火さん：0290）

サンディ(以下、サ)：たしかに、おふたりとも声質が似てますわよね。

ノブノブ(以下、ノ)：でも、なんとか区別はつきませんか？

はっぱ(以下、は)：あーそー。じゃあ「サザエさん」でカツオとノリスケの声が変わったのは？

ノ：もちろん気づいていますよ。

は：じゃあ「ルパン三世」は？

ノ：山田康雄さんから、クリカンこと栗田貫一さんになりましたよね。

は：じゃあ「刑事コロンボ」は？

ノ：小池朝雄さんから石田太郎さんに変わりました。

は：じゃあ「キテレツ大百科」のコロ助は？

ノ：……え、変わったんですか？

は：小山茉美さんから杉山加寿子さんになったじゃん。

ノ：ぜんぜん気づきませんでした。

は：藤子・F・不二雄先生も、コロ助の声優さんが変わったの、ぜんぜん気づかなかったんだって。

サ：しかし、それら声優の交代劇が、声の聞き分けに関係がありまして？

は：あと「怪物くん(新)」のフランケンも途中で変わってるよ。

サ：ちょっと話を聞いてます？

は：あー、だからさ、同じような声質の人は、探せばけっこういるもんだよねって話。声優さんは役を演じてるわけなんだから、声そのものだけじゃなくて演技の部分も見てほしいんじゃないの？

サ：たしかに「この声優さんがやっているから、この作品を見る」というのは、よほどのファンですわね。

は：なら、わざわざ聞き分ける必要ないじゃん。それに役によって、声がまったく変わっちゃう人もいるし。

ノ：やまちゃんこと山寺宏一さんもそうですよね。

は：だからさ、よほどの声優ファンでもない限りは、聞き分ける必要なんてないんじゃない？　と思うよ。

■声優さんの取材って……

ノ：ところで、実際に声優さんに会ったことはありますか？

は：ほとんどない。

サ：同じく。

は：同じメディアワークスでも、雑誌によって声優さんの取材に行くところと行かないところがあるからね。

サ：デンロクは、ほとんど声優さんの取材はないんじゃないかしら？

は：だから、たぶんデンロクの関係者で一番声優さんに会っているのはだいめーさんだと思うよ。一時期、その手の取材ばっかだったらしいし。

ノ：ああ、ボクが担当する前の「素」でそんなことを書かれていましたね。

サ：だいめーさんや、そのほかのライターや編集者の話を聞きますと、いろいろ苦労もあるみたいですわね。

は：そうそう。知り合いのライターが声優さんの記者会見で「今回の役についてどう思われますか？」と聞いたんだって。そしたら、最初に聞いた声優さんはしどろもどろだし、ほかの声優さんはみんな台本を見だすし、なんか変なワケ。

ノ：どうしてです？　普通の質問だと思いますけど。

は：あとでわかったんだけど、じつはそのとき、まだアフレコ前だったんだって。だから、まだどの声優さんも自分の演じるキャラクターがわかってなかったらしい(笑)。

サ：質問がかなり先走ってしまったというわけですわね(笑)。

ノ：自分の役柄がわかってなくても、質問には答えてくれるんですね(笑)。

は：いい人だよねー(笑)。ほかにもいろいろあるよ。だいめーさんは、当時人気バツグンだったアイドル声優のミニコンサートの取材で、ファンにもみくちゃにされながら写真撮ったこととかあるらしいし。

ノ：普通は取材用の席とかがあったりするんですけどねえ。

は：ミニコンサートだからね。で、そのときはおりしも夏まっさかり。

サ：……想像するだに、おぞましい光景ですわね。

は：そう。熱狂的声優ファンにもみくちゃにされる夏(笑)。そのとき着ていたジャケットは捨てたらしいよ。

ノ：よかったです。デンロク編集部に配属になって(笑)。

は：そういえば「朝から晩までインタビュー」なんてのもある。

サ：なんですの、それ？

は：出演する声優さん全員にインタビューするみたいな企画があったんだけど、声優さんのアフレコの収録時間が全員バラバラなの。

ノ：アフレコは、全員いっしょにやるとは限りませんからね。違う日に収録なんてこともありますし。

は：まあ、同じ日に収録はしたんだけど、スタジオに来る時間はてんでバラバラ。おかげで、ひとり収録が終わったらインタビュー、ひとり終わったらインタビューのくり返し。

ノ：それはたしかに朝から晩までになりますねー。

は：だから、ひとりのインタビューが終わったら、次のインタビューまで1時間くらい待ってんの。声優さんのアフレコが終わるまで。

サ：まさに時間をドブに捨ててる感覚ですわね(笑)。

ノ：とまあ、こんなところで今回は、そろそろシメに入りたいのですが。

は：あ、そうだ。声優関係でノブノブに聞きたいことがあったんだ。

ノ：うっす。なんでしょう？

は：「ゼルダ」のリンクの声優さんってさあ、「ふん！」とか「でや！」とか「うわあ！」とかだけで、いったいいくらぐらいもらってんの？

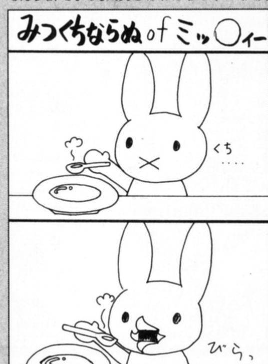
ノ：知りませんって。

だいめーのゲームのおつまみ

なんでもありのコーナーではありますが、人が人として生きてゆくための最低限のマナーは守ってください。それ以外なら本当になんでもあり！



⬆東京都　月島咲耶さん：0132：あくまで万歩計ですし。気持ちはわかりますが(笑)。



⬆福岡県　白亜亀さん：1012：こういうクチだったんですね。メカニカル(笑)。10P。



⬆兵庫県　なすみそいためくん：0412：もうすぐ夏も終わり。あっという間でしたね。



➡北海道　織作淳史くん：0133：たぶん、店員によって基準が違うんでしょうが。なんとかしていただきたい。



➡神奈川県　佳乃まゆきさん：0735：どことなく、ぼっかりネタ。書いていただけるだけで、ありがたいです。



⬅富山県　伊東沙音さん：0054：地方に行くと、こういうカカシが実際にあるんですよね。私も最初はビックリしました。さらし首みたいですからね。



⬅和歌山県　猫柳くん：0952：キーボードだけあってもロムカセットがなければ、なんの意味もないんですけどね(笑)。セーブできませんから。



➡宮城県　朝廷ヤマトさん：0992：それは、そういう風に置いた前のお客さんに問題があると思います(笑)。



➡埼玉県　ごまぞうさん：0998：読者さまのネタが掲載されるという点では、上素の方がゴージャスかも(笑)。



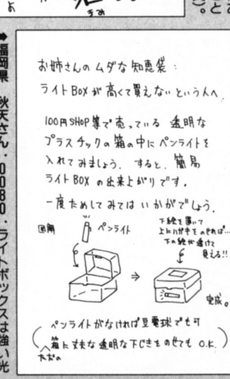
⬅新潟県　楼燎火さん：0290：そうです、前向きに生きていきましょう。それが難しくても、せめて心意気くらいはそうしたいものです。人間として。



⬅埼玉県　咲見瑞希さん：0990：いい人ではあるんでしょうが、その話につき合わされる人のことをあまり考えていません。聞きたかないですし(笑)。



➡宮城県　ペコちんさん：0789：Ⓐボタンを知らないとは……ゲーマーとしてはまだまだといえましょう(笑)。



➡福岡県　秋天さん：0080：ライトボックスは強い光のせいで視力が落ちることが多いです。注意しましょう。

GE 下素 SO

お知らせ。今後「素」あてに来たハガキはインターネット版の「素」にも掲載される可能性があります。というのも、現在は「彩色主義」、つまりカラーイラストだけのコーナーしかありませんが、今後そこそこの人気が出たら、いろいろなコーナーができる予定だからです。また、そのへんのコーナーのことはよくわかりませんが、まずは本誌の「素」のハガキがインターネット版でも使用される可能性があることをお断りしておきます。まだコーナーができていないのに気が早い話ですが、なにとぞよろしく。：だいめー

●14位：60ポイント：げっ：0115、ふぁする・F：0739　●16位：55ポイント：ジャンク：0882、はちろく：0902、御行いちる：0931　●19位：50ポイント：紅神牙：0784　●20位：45ポイント：ふでぺん太郎：0754、ヨウジ：0832、伽羅：0859、暁夕馬：0892　●24位：40ポイント：秋天：0080、佳乃まゆき：0735、村田新一：0847、ぬえ：0875　●27位：35ポイント：如月未藍：0423、こーかい：0626、フォレストJ：0658、星野カービィ：0666、槇兎なる：0765、有賀みん：0806、白いなずな：0813、緋安摩比瑠：1006

➡大阪府　岡周二くん：0655：誰もが一度は考えたであろう一発ネタ。でもビジュアル化は初めてかも(笑)。

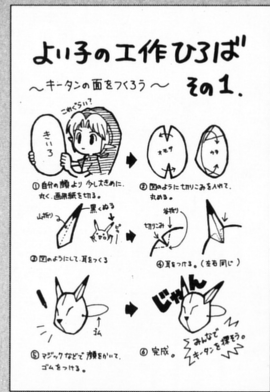


➡岐阜県　碧乃梗牙さん：1042：3つの問い、すべて答えられるでしょうか？　答えは右のハガキです。



➡岐阜県　碧乃梗牙さん：1042：問題を覚えておいて、友だちに出してみるのもいいかも？　話題になりますしね。

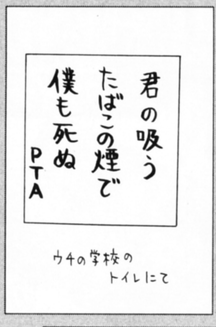




⬆熊本県　ヨウジさん：0832：作ったお面で、今年の盆踊りのスターに(笑)。10P。



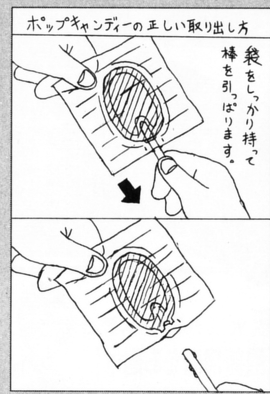
⬅奈良県　ケロッピー＝トードくん：0459：政略結婚にもほどがあると思うのですが、いかがでしょう(笑)。じつは長期の不定期連載「素葛亮大明」。



⬅広島県　天波ゆんりさん：0866：シュールな標語です。しかもトイレにあるところなんか、今の学校問題を浮き彫りにしているようでステキ(笑)。



⬅広島県　ピクシー稲見さん：1010：このハガキで初めて知った読者さまもおられるのではないでしょうか？　意外と知られていない事実ですしね。



⬆山口県　バードマン32号くん：0954：かなりのぼっかりネタ。棒の意味なし。10P。

➡京都府　憧月子さん：0095：私の『魔人學園剣風帖』は貸したままです。先日、『繪巻』を買いました(笑)。



➡埼玉県　白いなずなさん：0813：これで勉強始めちゃったりして(笑)。好きなものなら苦になりませんからね。

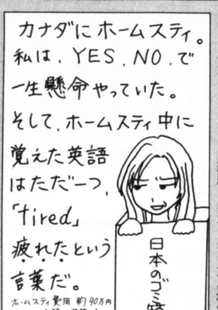


➡栃木県　ふぁする・Fさん：0739：かなりの資源のムダ遣いですが、なんか楽しそうなのでよしとします(笑)。





⬆長野県　こーかいくん：0626：どれでしょう？　個人的には③を希望(笑)。10P。



⬅兵庫県　デリコスさん：1074：ひとつの単語を覚えるのに90万円も使うとは、なかなかのムダ遣いです(笑)。でも、いい経験にはなりましたよね？



⬅広島県　げっくん：0115：ちなみに私、金のエンゼルは、読者さまのお手紙に同封されていたもので初めて見ました(笑)。それまで見たことなし。

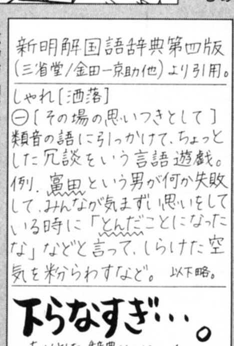


⬅京都府　山乃歩未さん：0799：実際問題、ネコに叩かれているような気がするのですが(笑)、本人が幸せならなんにもいいません。幸せが一番です。

➡東京都　冬月透夜さん：0775：耳とイヤホンが一体化していたのですね。あなどりがたい弟さんです。



➡広島県　御行いちるさん：0931：辞典のたぐいは、こういった寒いギャグが多く載っています。ホントに。



➡広島県　漂流刑事くん：0639：いざとなったら、近所のお子さんとか、子どもを作るとかあります(笑)。





⬆新潟県　高橋智子さん：0003：というわけで今回はここまでです。ごきげんよう！



マンガ／多摩羅猫丸（編注：目からビーム（笑））

次号予告

王家デンロク一族は、怪僧ラスプーチンの呪いで起きた革命により、一族のほとんどが殺される。しかし末娘のモトスタシアは少年ゲモトリによって脱出に成功。10年後、ゲモトリは記憶のない孤児の少女アーニャをデンロク皇女に仕立てて、謝礼金を手に入れようと画策していたが……。ちゅーことで、この話はディズニーからスタッフを引き抜き、そのノウハウを映像に詰め込んだ、20世紀フォックスの入魂作になる予定！　ハリウッドのアニメシーンは群雄割拠の時代に突入だ！

次回「モトスタシア」。ネーミングがムリヤリなのは気にしないでください。



〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃N64「ゲー素」
○○係まで
(インターネット版もこちら)

▼ここだけの話、だいめーさんは手紙がほしいらしい。広島県　暁夕馬さん：0892（ここだけの話ですけどね）

マンガ／コウノヒロアキ

ゲームの素

●おハガキ募集一覧表●　■私がそう感じたとき　■それは変です！　■情熱の川柳　■デンロク美術館　■3項目の御触書　■こんな夢あんな夢　■TVウォッチング隊　■ゲームまんが道　■幸せの情報　■初心者のお部屋　■だいめーのゲームのおつまみ　■だいめーのない座談会　■はっぱ&サンディへの質問　■だいめーの文字ネタでイク(悩み相談など)　■ハシラでポンッ！(ページの両端にある一発ネタ)　■上素　※ご意見・ご要望、インターネット版のカラーイラストも随時大募集中です！


2大RPG特集!
ドラゴンクエストVII
エデンの戦士たち
発売直前の『DQVII』を徹底検証!
話題の移民システム・転職・モンスター職、
モンスターパークなど気になる
ポイントを完璧解説!!
もちろんストーリー攻略もバッチリ!!
FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX
ついに電撃が攻略開始!?
デザートエンプレス、イプセンの
古城の詳細マップ&
チョコと穴掘り!や
カードゲームの謎を大公開!!
SCOOP! & 新作
『アイシア』『幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士』
『RING of RED』など最新情報をお届け!
HOSHIGAMI
ほしがみ
〜沈みゆく蒼き大地〜
この秋の注目のS・RPGの
続報をキャッチ!!
DINO CRISIS 2
大きく変わったゲーム性、
発売迫る『ディノ2』を徹底解剖!!
攻略
『GジェネF』『ライゼリート』
など人気タイトル攻略中!
アーマード・コア2
アリーナでの必勝法を伝授!
ミッション中盤までを完璧攻略!
電撃プレイステーション
PlayStation
Vol.153
8月25日発売!
定価490円(税込)
巻頭特集
ドラゴンクエストVII
エデンの戦士たち
発売前に知っておきたいゲームシステムや、
最新情報を徹底チェック!!
PSムービー
●カムライ-神来-
●DINO CRISIS2
●ZOIDS
●リベログランデ2
●コリン・マクレー ザ・ラリー2
PS2ムービー
●RING of RED
●シルフィード ザ・ロストプラネット
●ガングリフォン ブレイズ
●G-SAVIOUR
体験版
悠久組曲 All Star Project
●フェイバリットディア 純白の預言者
●パワーショベルに乗ろう!! ●ミスタードリラー
●稲川淳二 真夜中のタクシー ●THEボクシング
『アイシア』電撃ミュージアムスタート!!
毎月第3金曜日発売
電撃プレイステーション
PlayStation D35
好評発売中
定価980円(税込)
©アーマープロジェクト/バードスタジオ/ハートビート/アルテピアッツァ/エニックス ©2000 スクウェア コンピュータグラフィックスムービー:©2000 スクウェア/スクウェアヴィジュアルワークス イメージイラストレーション:天野喜孝 ©2000 From Software,Inc. ©MAXFIVE All Right Reserved. イラスト:TAKAMICHI ©CAPCOM CO.,LTD 2000 ALL RIGHTS RESERVED. ©2000 Starlight Marry/Media Works Inc.
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
インターネットで読む電撃「電撃オンライン」⇨http://www.dengekionline.com

電撃的新生紀へ!

第8回

次代を創造するエンターテインメントの新たなる主役たちよ！
小説、コミック、イラストのニューウェイヴは、君の登場でスタートする!!

電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

賞／各部門共通
大賞(1点)＝正賞+副賞100万円
金賞(1点)＝正賞+副賞 50万円
銀賞(数点)＝正賞+副賞 30万円

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容／ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。
●応募規定／
【長編】＝400字詰め原稿用紙250〜350枚。縦書き。
【短編】＝400字詰め原稿用紙40〜80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可。1P＝40文字×30行で印刷すること)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)
●応募資格＝不問。
●選考方法／
◆2001年4月10日の締め切り後、1次と2次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
◆2001年8月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。
●選考委員(敬称略) ◆安田均(作家)／◆深沢美潮(作家)
◆広井王子(作家)／◆松本悟(サンライズアニメプロデューサー)／◆佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

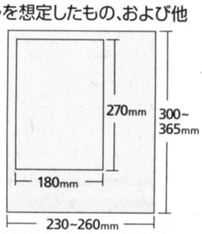
大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

●募集内容／ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
●応募規定／B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
☆応募作品には、別紙にセットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を読んで応募をしたのかを明記して添付すること。
☆作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。
●応募資格＝不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。
●選考方法／
◆2001年4月10日の締め切り後、1次選考を行い、最終候補を選出する。
◆2001年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。
●選考委員(敬称略) ◆天野喜孝(イラストレーター)
◆出渕 裕(メカデザイナー、イラストレーター)
◆衣谷 遊(漫画家)
◆鈴木一智(電撃文庫編集長)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●募集内容／ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。
●応募規定／
◆ストーリーコミックは4P以上を1本以上
◆ギャグ・コメディなどのショートコミックは4P以上を2本以上
◆4コマなどのコマコミックは6本以上
◆原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ
◆B4サイズの画用紙かケント紙を使用すること。カラー原稿も可。ただし薄墨は不可。
◆デジタル原稿も可。ただし、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
◆作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



●応募資格＝不問。
●選考方法／2001年7月末の最終選考に向けて、2回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。
◆第1回締め切り――2000年10月10日
[通過者発表、大王1月号〈12/18発売〉 ガオ! 2月号〈12/27発売〉]
◆最終締め切り――2001年4月10日
[通過者発表、ガオ! 8月号〈6/27発売〉 大王8月号〈7/18発売〉]
◆2001年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。
●選考委員(敬称略) ◆永井 豪(漫画家)／◆うたたねひろゆき(漫画家)／
◆吉富昭仁(漫画家)／◆横澤 隆(月刊電撃コミックガオ! 編集長)／
◆梅沢 淳(月刊コミック電撃大王編集長)
●特典／各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。

※複数応募可。ただし、1作品ずつ(イラスト大賞は1セット)別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。
※営利を目的とせず運営される個人のウエブサイトや同人誌等での作品掲載は、未発表とみなし応募を受け付けます。(掲載したサイト名または同人誌名を明記のこと。)

応募の掟

●あて先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
㈱メディアワークス『第8回 電撃ゲーム大賞○○○部門』係
●最終締め切り
2001年4月10日(当日消印有効)
●発表 2001年8月中旬より、以下の媒体にて発表する予定です
◆「電撃」の各誌上 『電撃NINTENDO 64』『電撃HOBBY MAGAZINE』『月刊電撃コミックガオ!』『電撃G'sマガジン』『電撃PlayStation』『電撃Dreamcast』『電撃王』『電撃Animation magazine』『電撃hp』『月刊コミック電撃大王』
◆メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.jp/
◆ラジオ「電撃大賞」(文化放送、ラジオ大阪)

◆主催：株式会社メディアワークス

発表! 第7回 電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞第3次選考通過者 応募総数／1469作品

◆王道楽土(御堂彰彦／千葉県／23歳／長編)
◆天剣王器(海羽超史郎／大阪府／21歳／長編)
◆魔法士物語(零一二三／兵庫県／23歳／長編)
◆夜魔－罪釣人奇譚(甲田寿庵／千葉県／23歳／短編)
◆夢見屋の少女(小島秀紀／東京都／31歳／長編)
◆天国に涙はいらない(佐藤ケイ／大阪府／23歳／長編)
◆平安京八卦(渡瀬草一郎／神奈川県／22歳／長編) 【以上 7名7作品】

電撃ゲームイラスト大賞第2次選考通過者 応募総数／535作品

◆異国にて(堀江大吉／30歳／埼玉県)
◆約束(大坂五海／29歳／大阪府)
◆月の魚(沢田ビンゴ(株)／23歳／大阪府)
◆無題(村岡正章／24歳／大阪府)
◆赤毛の男 他(北島文子／40歳／兵庫県)
◆1人1人の物語(青木弥生／23歳／秋田県)
◆九拾九式 翼 skywalker(九頭龍剣之介／23歳／埼玉県)
◆竜の棲む山(ほづみりや／24歳／神奈川県)
◆ヒバリのこころ(鯱子／愛知県)
◆廃工場の秘密(服部華奈子／19歳／栃木県)
◆アダム×イヴ(佐藤恵／23歳／青森県)
◆アニマリング(佐藤瑞江／25歳／広島県) 【以上 12名12作品】

新作ソフト 発売日リスト

★ ……………初登場のタイトル
太い文字 …発売日に変更のあったタイトル
SFC ………SFCのソフト
NP ………ニンテンドウパワー専用のSFCソフト
DD ………64DDのソフト
B ……………バックアップ内蔵

C …コントローラパック対応
P …おもしろパック対応
H …メモリー拡張パック対応
L …64GBパック対応
S …ポケットプリンタ対応
R …振動ロム

NINTENDO64

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
8月下旬	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	ETC	–	任天堂	DD
9月15日(金)	WWFレッスルマニア2000	SPG	¥8,800	アスミック・エース エンターテインメント	B
9月27日(水)	不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！	RPG	¥6,800	チュンソフト/任天堂	B
11月17日(金)	**VIEWPOINT2064**	STG	価格未定	サミー	B P
11月予定	**★現代大戦略 Ultimate War**	SLG	価格未定	メディアファクトリー	B
秋予定	スーパーブラックバス64	ETC	¥6,800	スターフィッシュ	P
	現代大戦略 Ultimate War	SLG	価格未定	発売元未定	DD C
	井出洋介の麻雀塾	ETC	価格未定	発売元未定	DD
12月予定	ポケモンスタジアム金銀	ETC	価格未定	任天堂	L
年内予定	パーフェクトダーク	ACT	¥6,800	任天堂	B P H
	★罪と罰 地球の継承者	ACT	¥5,800	任天堂	B P
発売日未定	バイオハザード 0	AVG	価格未定	カプコン	
	ロックマンダッシュ 鋼の冒険心	A·RPG	価格未定	カプコン	
	WIPEOUT64	RCG	¥7,980	ココナッツジャパンエンターテイメント	CP
	★Dance Dance Revolution featuring Disney Charactors(仮称)	ETC	価格未定	コナミ	
	レブ·リミット	RCG	価格未定	セタ	
	★エコーデルタ（仮称）	SLG	価格未定	任天堂	
	★カスタムロボV2	ACT	価格未定	任天堂	
	キャベツ(仮称)	SLG	価格未定	任天堂	DD
	コンカーズクエスト(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	スリッ駆 ラジッ駆	RCG	¥5,800	任天堂	B P
	ゼルダの伝説DD(仮称)	A·RPG	価格未定	任天堂	DD
	★どうぶつの森（仮称）	ETC	価格未定	任天堂	
	★動物番長（仮称）	ACT	価格未定	任天堂	
	パネルでポン64（仮称）	PZG	価格未定	任天堂	
	★バンジョーとカズーイの大冒険2（仮称）	ACT	価格未定	任天堂	
	ファイアーエムブレム64(仮称)	S·RPG	価格未定	任天堂	
	MOTHER3 豚王の最期	RPG	¥6,800	任天堂	B P
	★マリオパーティ3	ETC	価格未定	任天堂	
	★ミッキーズスピードウェイUSA(仮称)	RCG	価格未定	任天堂	
	DDシーケンサー（仮称）	ETC	価格未定	発売元未定	DD
	DT DD版（仮称）	ETC	価格未定	発売元未定	DD
	ウォール街（仮称）	SLG	価格未定	発売元未定	DD
	サウンドメーカー（仮称）	ETC	価格未定	発売元未定	DD
	デザエモンDD（仮称）	ETC	価格未定	発売元未定	DD
	64ウォーズ	SLG	価格未定	ハドソン	B P H
	フライトシミュレータ(仮称)	SLG	価格未定	ビデオシステム	P

GAME BOY ADVANCE

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
発売日未定	**★ポケットGTアドバンス(仮称)**	RCG	価格未定	エム·ティー・オー	
	★ロックマンEXE(エグゼ)(仮称)	未定	価格未定	カプコン	
	★コナミ ワイワイレーシング アドバンス(仮称)	RCG	価格未定	コナミ	
	★ゴルフマスターAGB(仮称)	SPG	価格未定	コナミ	
	★サイレントヒルAGB(仮称)	AVG	価格未定	コナミ	
	★松本零士のスペースヘキサイトX（仮称）	PZG	価格未定	ジョルダン	
	★黄金の太陽	RPG	価格未定	任天堂	
	★くるくるくるりん	ACT	価格未定	任天堂	
	★ナポレオン	SLG	価格未定	任天堂	
	マジカルバケーション（仮称）	RPG	価格未定	任天堂	
	★マリオカート アドバンス（仮称）	RCG	価格未定	任天堂	
	★桃太郎まつり	RPG	価格未定	ハドソン	

GAME BOY&SUPER FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
8月23日(水)	コロコロカービィ	ACT	¥4,500	任天堂	B※動
8月25日(金)	エレベーターアクションEX	ACT	¥4,500	アルトロン	B※
夏予定	KLUSTAR	PZG	¥3,980	スパイク	
9月7日(木)	ポップンミュージックGBアニメーションメロディ	ETC	¥4,500	コナミ	※
9月8日(金)	とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ	ETC	¥3,800	任天堂	BS※
9月21日(木)	ポケモンでパネポン	PZG	¥3,800	任天堂	B※
9月22日(金)	**ぽけっとぷよぷよ～ん**	PZG	¥3,980	コンパイル	BS※
	ハムスター倶楽部 あわせてチュー	PZG	¥3,980	ジョルダン	
	ぼくのキャンプ場	SLG	¥3,980	naxat	B※
9月28日(木)	ビートマニアGB ガッチャミックス2	ETC	¥4,500	コナミ	
9月29日(金)	新世紀エヴァンゲリオン 麻雀補完計画	ETC	¥3,980	キングレコード	BS※
	スペースインベーダーX	STG	¥3,980	タイトー	
	ソロモン	ACT	¥4,300	テクモ	B※
	パズルデショーブヨ！ウータマちゃん	PZG	¥3,800	naxat	B
	牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール	S·RPG	¥4,200	ビクターインタラクティブソフトウェア	B※
	ゴン太のおきらく大冒険	AVG	¥3,980	レイアップ	B※
9月予定	**BILLIARD CLUB**	ETC	¥4,500	アルトロン	※
	GO！GO！ヒッチハイク2	ETC	¥4,500	J・ウイング	B
10月19日(木)	**★サイボーグクロちゃん2 ホワイトウッズの逆襲（仮称）**	ACT	¥4,500	コナミ	※
10月上旬	**飛龍の拳列伝GB**	ACT	¥3,980	カルチャーブレーン	※
10月中旬	**★Boon Boon カブーン**	STG	¥3,800	GAPS	
10月予定	**JETでGO！**	STG	価格未定	アルトロン	B※
	★グランドカジノ	ETC	価格未定	アルトロン	※
	★スーパードール・リカちゃん きせかえ大作戦	AVG	¥4,300	ヴィアール・ワン	※
	★大刀(DAIKATANA)GB(仮称)	ACT	¥4,200	KEMCO	B※
	★血と汗と涙の高校野球	SLG	¥4,500	J・ウイング	B
	ポケットクッキング	ETC	¥4,800	J・ウイング	BS
11月1日(水)	**★テニスGBカラー（仮称）**	SPG	¥3,800	任天堂	L※
11月10日(金)	**元祖！動物占い**	ETC	¥3,800	カルチャーブレーン	※
	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン	RPG	¥4,500	ナムコ	BS
11月17日(金)	**それゆけアンパンマン 5つの塔の王様**	ACT	¥4,500	タム	B※
11月下旬	**ご金魚物語**	SLG	¥3,980	カルチャーブレーン	BS
11月予定	**真・女神転生 デビルチルドレン「赤の書」**	RPG	¥4,300	アトラス	B
	真・女神転生 デビルチルドレン「黒の書」	RPG	¥4,300	アトラス	B
	★パズルボブルミレニアム	PZG	価格未定	アルトロン	※
	★六門天外モンコレナイトGB	RPG	¥4,300	角川書店	B※
	★ブレイブサーガ 新章アスタリア	RPG	価格未定	タカラ	B※
	クロスハンター モンスター・ハンターバージョン	RPG	¥4,500	ネットビレッジ	BS※
	クロスハンター エックス・ハンターバージョン	RPG	¥4,500	ネットビレッジ	BS※
	クロスハンター トレジャー・ハンターバージョン	RPG	¥4,500	ネットビレッジ	BS※
	仙界異聞録 準提大戦 TVアニメーション「仙界伝封神演義」より	S·RPG	価格未定	バンプレスト	B
秋予定	ウィザードリィ	RPG	¥4,500	アスキー	B※
	ウィザードリィⅡ・リルガミンの遺産	RPG	¥4,500	アスキー	B※
	ウィザードリィⅢ・ダイヤモンドの騎士	RPG	¥4,500	アスキー	B※
	スター・オーシャン ブルースフィア	RPG	¥4,900	エニックス	B
	★コマンドマスター	RPG	¥5,900	エニックス	B
	Jリーグ エキサイトステージタクティクス	SLG	価格未定	エポック社	
	ロックマンX サイバーミッション	ACT	¥3,980	カプコン	
	携帯電獣テレファング パワーバージョン	RPG	¥4,500	スマイルソフト	B
	携帯電獣テレファング スピードバージョン	RPG	¥4,500	スマイルソフト	B
	小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010（仮称）	RPG	価格未定	メディアファクトリー	
12月1日(金)	**★ドラえもんのスタディーボーイ 九九ゲーム（仮称）**	ETC	価格未定	エポック社	
	★ドラえもんのスタディーボーイ 学習漢字ゲーム（仮称）	ETC	価格未定	エポック社	
	ミメルベアのハッピーメールタウン	AVG	¥3,980	トミー	B※
12月2日(土)	ロボペットバトリング GBハロボッツ	S·RPG	価格未定	サンライズインタラクティブ	※
12月予定	**★ハムスターパラダイス3（ちゅりー）**	SLG	価格未定	アトラス	B※
	★シルバニアファミリー2(仮称)	ETC	¥3,980	エポック社	B
	★電車でGO！2	SLG	¥5,200	サイバーフロント	B※
	★ハムスター倶楽部2	SLG	価格未定	ジョルダン	B※
	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章(仮称)	A·RPG	¥3,800	任天堂	B※
	★桃太郎伝説1→2	RPG	価格未定	ハドソン	B
	★スーパーロボット ピンボール(仮称)	ETC	価格未定	メディアファクトリー	B※
年内予定	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 知恵の章(仮称)	A·RPG	価格未定	任天堂	※
	ザ・ブラックオニキス	RPG	¥4,500	ビーピーエス	B※
冬予定	**★ギミックランド**	RPG	価格未定	アルファドリーム	※
	★ドキドキ伝説 魔法陣グルグル	RPG	¥4,900	エニックス	B※
発売日未定	**★コトバトル**	RPG	価格未定	アルファドリーム	
	ぴあきゃろTOY BOX	SLG	価格未定	NECインターチャネル	
	忍たま乱太郎GBゲームギャラリー	ETC	¥3,900	カルチャーブレーン	
	★エアフォースデルタ(仮称)	STG	価格未定	コナミ	
	★Dance Dance Revolution GB2(仮称)	ETC	価格未定	コナミ	
	★ビートマニアGB ネットジャム（仮称）	ETC	価格未定	コナミ	A
	★ポップンミュージックGB ディズニーチューンズ（仮称）	ETC	価格未定	コナミ	
	★ミニゲームはじめました（仮称）	ETC	価格未定	コナミ	
	★ポップンポップ	PZG	¥3,800	ジョルダン	※
	★ぐるぐるとなかよし（仮称）	AVG	価格未定	スティング	B
	風来のシレンGB2（仮称）	A·RPG	価格未定	チュンソフト	
	★攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ	RPG	価格未定	ナムコ	B
	★ポケットキング	S·RPG	価格未定	ナムコ	
	★怪人ゾナー	ETC	価格未定	任天堂	※
	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	RCG	価格未定	任天堂	※
	★伝説のスタフィー(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	※
	★ドンキーコング2001	ACT	価格未定	任天堂	※
	ポケモンピクロス	PZG	価格未定	任天堂	B
	★実践役に立つ詰碁	ETC	¥3,980	ポニーキャニオン	※
	ダビスタ牧場（仮称）	SLG	価格未定	メディアファクトリー	BS

※GBカラー専用ソフト A…モバイルアダプタ対応 動…動きセンターカートリッジ

N E X T I S S U E

11月号 9月21日(木)発売

次号はスペースワールドを受けて、プレイ可能だったGBAはもちろん前日に発表されたドルフィンも、映像ともどもどーんと紹介します。新しいハードとそれに伴うわくわく感を、次号は楽しみましょう。

 ※予告の内容は変わることがあります

電撃攻略王 夏の冒険を完全ナビゲート！プレイヤーのための攻略本は、やっぱり電撃だね！

ほのぼのワールド完全ガイドブック

マップ&チャートで全8ステージを完全攻略！

全160コの星のかけら、全80コのバッジ、すべての入手場所も完全掲載で、オープニングからエンディングまでを迷わず案内しちゃいます！



マリオストーリー™
MARIO STORY
かんぺき攻略ガイド

9月7日発売予定！

N64 電撃NINTENDO64特別編集
予価：本体750円＋税

DENGEKI やっぱり電撃だね！

電撃攻略王の新刊



ココが電撃！ ミッション攻略から親密度アップの秘訣、総イベントリストまで、学園生活を100倍楽しめる情報が満載！

悠久組曲 All Star Project 公式攻略ガイド

電撃PlayStation&電撃G'sマガジン特別編集

PS 定価：本体1,200円＋税
8月25日発売

- グッズ **悠久組曲 Official Fan Box** 希望小売価格2,980円＋税 8月24日発売
- DC **グランディアⅡ 公式攻略ガイド** 電撃Dreamcast特別編集 定価：本体1,200円＋税 発売中
- PS **SDガンダム GGENERATION-F 最速攻略ガイド** 電撃PlayStation特別編集 定価：本体1,200円＋税 発売中
- PS2 **Sorcerous Stabber ORPHEN～魔術士オーフェン～ 完全攻略ガイド** 電撃PlayStation特別編集 定価：本体1,000円＋税 発売中
- PS2 **XFIRE～クロスファイア～ 公式攻略ガイド** 電撃PlayStation特別編集 定価：本体1,400円＋税 発売中

発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605（角川書店特販部）
インターネットで読む電撃「電撃オンライン」▶http://www.dengekionline.com

発売直前！　超期待作のスーパー特報

GB ゲームボーイ 通信

ついにGBAが公開され、ファンの期待は高まるばかり。いっぽう、GBカラーのほうもまだまだ進化しています。新しく登場した、「動きセンサーカートリッジ」は、今までにない、画期的なシステム。こちらもまだまだ目が離せません。



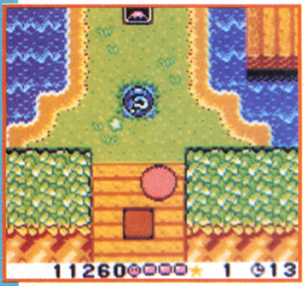
GBをかたむけてカービィを操作する新感覚ACTの魅力を徹底追求!!

N64でも大人気の『星のカービィ』シリーズ最新作がGBカラーで登場だ。しかも「動きセンサーカートリッジ」によって、GB本体をかたむけたり振ったりしてカービィを動かすことができる、まったく新しい操作感覚が楽しめるソフトなのだ。

特報　コロコロカービィ

8月23日発売　¥4,500●任天堂●ACT●8M　B GBカラー専用※

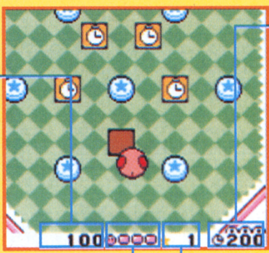
カービィを転がしてゴールを目指す！『コロコロカービィ』の基本システムを紹介!!



⬆いろんなコースを、カービィを転がしながら、先に進んでいこう。

『コロコロカービィ』は、ボールのように丸くなっているカービィを、GB本体をかたむけることで転がして進んでいくゲーム。舞台となるプププランドは、8つのレベルに分けられていて、各レベルごとに4つのコースが用意されているぞ。ここでは、そのコースを進んでいくための プレイ画面の見方と、5つの基本システムについて紹介しちゃうぞ。

画面の見方



スコア
アイテムをゲットしたり、敵を倒したりするともらえる得点の合計数。一定のスコアでカービィの残り数が増える。ハイスコアは記録が残されるぞ。

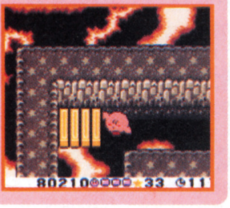
残りタイム
ゴールするまでの制限時間が表示されている。この数字がゼロになるとタイムアップで、スタート地点または中間ゲートから再スタートとなる。ゴールしたときには残りタイムの数が得点として加算される。

カービィの体力
敵とぶつかると減っていき、ゲージがなくなるとミスになる。アイテムで回復したり、最大値を増やすこともできる。

ほしのかけら
コース上で取ったほしのかけら（黄）の数。星のかけらを50個集めるとカービィが1UPする。その後、数字はゼロに戻る。

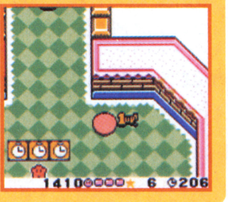
ミスやタイムアップでカービィが減る

コースから落ちたり、体力や残り時間がなくなると、カービィの残り数が減ってしまう。さらに、そのコースの最初から再スタートだ。



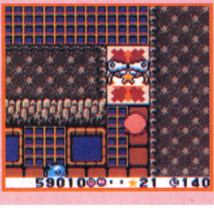
得点やアイテムでカービィが増える

スコアが一定以上になったり、ほしのかけらを一定以上集めると、カービィの残り数が増える。どんどん増やしていこう。



コース途中には中間ゲートが

中間ゲートを通ると、その先でミスしても、そのゲートから再スタートできる。まずは中間ゲートを目指して進もう。



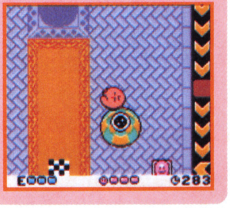
ジャンプでゴールへ着地

ゴールはダーツの的のようになっていて、中心に近い場所に着地すると得点が高くなる。いちばん真ん中に着地すると1UPだ。



各レベルの最後はボス戦

各レベルの4つめに登場するお城のコースでは、最後にボスキャラと戦うことになる。うまく倒すと次のレベルへ進めるぞ。



※動きセンサーカートリッジ

はみだし通信　？穴に入ると、アイテムがスロットのように回ることがある。そのときにスロットをうまく止めるには、欲しいアイテムのふたつ手前のものが真上にきたときにⒶボタンを押そう。すると、欲しいアイテムの場所で止めることができるぞ。

コース上には仕掛けやアイテムがいっぱい!!

いろんな仕掛けをクリアしてゴールを目指せ!!

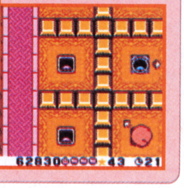
カービィを転がしていくコースの先には、いろいろな仕掛けが用意されているぞ。しかもコースの中には、その仕掛けをうまく利用しないと先に進めないところもあるのだ。いったいどんな仕掛けがあるのか、ここでは代表的なものをいくつか紹介するぞ。

ジャンプ穴

穴に入りⒶボタンを押すと、矢印の方向にジャンプできる。方向の決まっている穴と、GB本体をかたむけた方向にジャンプする穴とがある。



⬅丸い穴は表示される矢印の方向へジャンプできるぞ。



➡四角い穴の矢印は、GBをかたむけると方向が変えられるぞ。

ヒントボード

コースをどう進めばいいのか教えてくれるのがヒントボードだ。GB本体の動かし方を教えてくれるスーパーヒントボードというのもあるぞ。



⬅コースを進むうえでの注意点やヒントなどを教えてくれる。



➡もっとくわしく教えてくれる、スーパーヒントボード。

バンパー

ピンボールにあるような、カービィがぶつかると、はじき返される仕掛け。赤と青の2種類あって、赤いほうにぶつかるとジャンプさせられる。カービィをはね上げると色が変わるぞ。

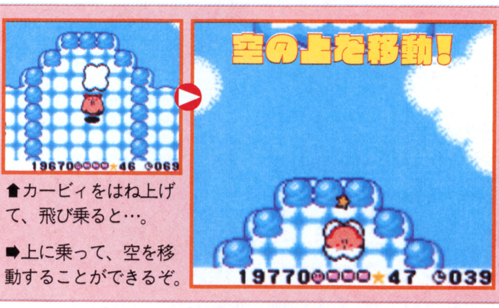


⬆バンパーのほうに転がりぶつかると…。

➡ボヨーンとはじき返されてしまうのだ。

雲

空のコースに登場する仕掛けで、ジャンプで飛び乗ると空の上を移動できる。カービィが乗ると動き出すものや、乗ったあとにGB本体をかたむけると動き出すものなどがあるぞ。



⬆カービィをはね上げて、飛び乗ると…。

➡上に乗って、空を移動することができるぞ。

ぴょんぴょん床

ぴょんぴょん床の上にカービィがくると、ジャンプ台のように大ジャンプすることができる。ぴょんぴょん床を使ってジャンプしないと取れないアイテムや行けない場所などもあるぞ。



⬆ぴょんぴょん床の上へと移動すると…。

➡普通のジャンプよりも高くジャンプできる。

？穴

いろんなアイテムが隠されている穴で、カービィが穴の中に入るとアイテムを手に入れることができる。?穴を見つけたら、カービィをドンドン穴に入れてアイテムをゲットしていこう。

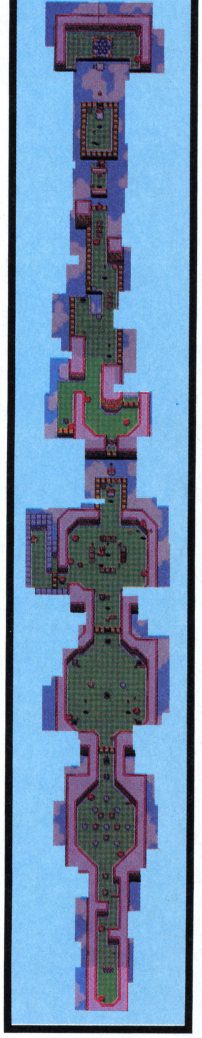


⬆カービィを転がして?穴に入れると…。

➡いろんなアイテムがゲットできるのだ!

レベル1-1 マップ紹介

最初のコースのマップは下のとおり。どのコースも、基本的には下から上へと進むのだ。



コース上にはこんなアイテムが登場するよ

コース上ではいろんなアイテムを手に入れることができる。ここではそんなアイテムの一部を紹介するぞ。

マキシムトマト



カービィの体力を完全に回復できるアイテムだ。

タイムパネル



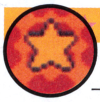
このパネルを取ると、残りタイムの数を増やせるぞ。

ほしのかけら



黄、青、赤の3つがある。それぞれ一定数で1UP。

ワープスター



取ると、ボーナスコースへワープすることができる。

レッドスター

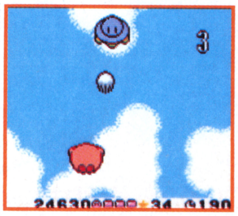


各コースにひとつずつ隠されている。集めるといいことが…。

風船



取ると、カービィが空気を吸い込んだときのような状態になって、空を飛んで移動することができる。ただし、空を飛べるのは15秒間だけ。注意しないと時間切れで空から落ちてしまうぞ。



⬅空を飛んでいる間は、空気弾で攻撃できる。

ブルースター



コース上のどこかに隠されている大きなほし。取ってゴールするとコースクリア後にミニゲームを遊べるぞ。ミニゲームは5種類あり、うまくクリアすると、カービィの残り数が増やせる。



⬅5つのミニゲームから好きなものを選べる。



とれたての新鮮情報をお届け！

ぼくじょうものがたり ジービースリー
牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール

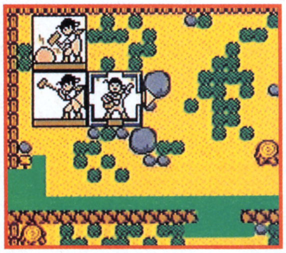
ほんわかした世界観で、多くのユーザーのハートをがっちりキャッチしている『牧場』シリーズの最新作が登場。今月はふたりの主人公のストーリーと、基本的な牧場のお仕事について紹介するぞ！



スペースワールド出展 続報 牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール
9月29発売 ¥4,200●VIS※●S・RPG●16M B GBカラー専用●通信対応

ピートとサラ、ふたつの物語が楽しめるぞ！

前作でも男の子と女の子のどちらかを主人公として選ぶことができたけど、ストーリーや能力などの変化はなかった。最新作『牧場GB3』では、選んだ主人公によってストーリーや能力がまったく違う。男の子は農作業、女の子は飼育が得意なので、うまく仕事を分担することが大切になるのだ。また、ファン待望の結婚システムがGBでもついに実現！ ふたりのドラマチックな恋愛も見逃せないぞ！



⬆パートナーは、具体的な仕事の指示をすると手伝ってくれるぞ。

ピート

花の芽村の荒れ果てた牧場を見事に立て直したピートは、何か満たされないまま毎日をすごしていた。そんなある日父から、病死した友人にかわって、彼の娘を助けて牧場の再建をするようにたのまれる。忘れかけていた情熱を取り戻すため、ピートは新たな牧場へ旅立つ。



⬆花の芽村の牧場を村人にまかせ、旅立つピート。

サラ

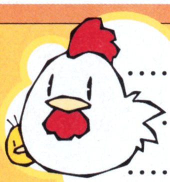
サラが都会の学校に進学している間に、田舎で牧場を経営していた父が病死してしまう。卒業後、島に戻ってみると、そこには荒れ果てた牧場の姿が。彼女は父との楽しかった思い出を守るため、牧場の再建を誓う。そして、牧場の仕事にくわしいピートを紹介してもらうことに。

⬇父との思い出を守るため、サラの牧場生活が始まる。





⬆港までピートを迎えに来たサラ。自己紹介をすませ、さっそく島へと渡る。ここから、牧場再建を目指したふたりの物語が始まるのだ。



牧場生活のお仕事をチェック！

1. 農業でさわやかな汗を！

毎日の牧場生活に欠かせないお仕事が農作業だ。草や岩などを取りのぞいたら、土地を耕して種をまけば畑の完成だ。あとは、毎日水まきをすれば、作物はスクスクと育っていくぞ。地道な作業だけに、収穫時のよろこびはひとしおだ。



⬅収穫した野菜などは、組合に出荷してお金にすることができるのだ。



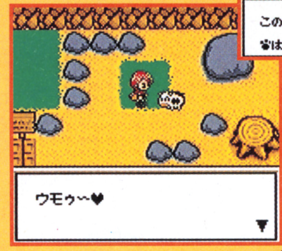
⬆川の近くに畑を作ると、水まきがラクになるぞ。

2. 飼育は愛情をこめて！

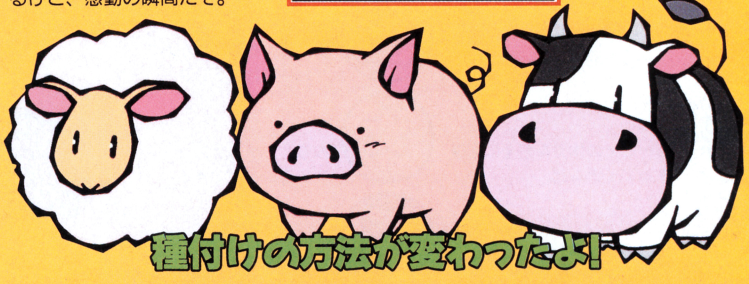
ミルクやウールをたくさん収穫するためにも、毎日の動物のお世話は欠かせないぞ。動物にあたえるエサはカイバと呼ばれ、育てた牧草を刈り取ると増えるのだ。エサは毎日あたえないと、動物が病死してしまうこともあるので注意しよう。また、成長したオスとメスを専用の場所に入れると、種付けができるぞ。妊娠したメスを、毎日忘れずにお世話をすれば、約1か月後に出産するのだ。仕事はたいへんになるけど、感動の瞬間だぞ。



⬆放牧やエサを忘れると、動物が病気になってしまうのだ。



⬅牛からとれたミルクで、バターやチーズを作ることもできるぞ。



はみだし通信 馬について：前作までは1頭しか馬を飼うことができなかったが、今作では牛や羊と同じようにたくさん飼えるようになったぞ。しっかり育ててから出荷すれば、競馬で大活躍することも！ もちろんお気に入りの馬は、家畜として残すこともできるので安心してね。

第一報 桃太郎伝説1→2

12月発売予定　価格未定●ハドソン●RPG●容量未定　B

'87にFCで発売された『桃太郎伝説』と、'90にPCエンジンで発売された『桃太郎伝説Ⅱ』をもとにした、シリーズ最新作が登場。新要素満載で、まったく新しい『桃伝』になっているのだ。



名作『桃伝』シリーズがひとつになって新登場!!

FCの『桃伝』とPCエンジンの『桃伝Ⅱ』を、ひとつの壮大な物語にしたRPGが登場。イヌ、キジ、サルをお供に加え、世界各地にいる仙人たちから術をおそわり鬼軍団と戦おう。桃太郎を助ける仲間や各種のイベントなどは、有名な昔話をパロディにしたものが多く、ゲーム全体に楽しいギャグが満載なのだ。さまざまな新システムが追加されており、『桃伝』をプレイしたことがある人でも新作として楽しめるぞ。



➡町や村を支配している鬼を倒して、平和を取り戻せ！



⬅戦闘はコマンド選択型。オートバトル機能がついている？

桃太郎を助ける仲間たち

桃太郎の仲間になるのは、お供の動物たちのほかに金太郎や浦島太郎、夜叉姫など。夜叉姫以外は有名な昔話に登場する人物なので、みんなも知っているよね。お供の動物が使える特技には、隠されたアイテムを見つけるなどフィールドで役に立つものが多い。そのほかの仲間は、武器や術を駆使して桃太郎の鬼退治を手助けしてくれるぞ。さらにお地蔵様やウンチくんまでが仲間に加わり、冒険を盛り上げてくれるのだ。

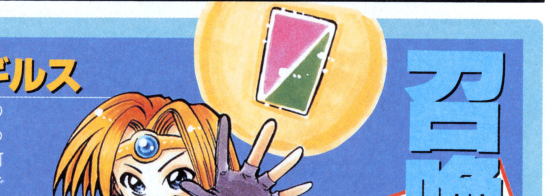




スペースワールド出展 第一報 攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ

発売日未定　価格未定●ナムコ●RPG●16M　B●通信対応

FC『ドルアーガの塔』の世界観を受け継いだ、対戦型ダンジョンRPGが登場。勇者ギルとカイの血を継ぐ騎士ギルスが、さまざまなスペルカードを使って大活躍するぞ！



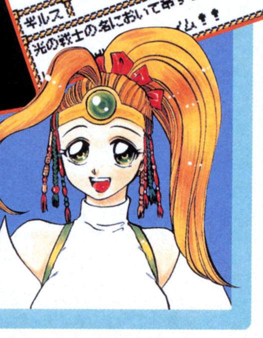
騎士ギルス

バビリムの王子。まじめな性格で、何でもひとりで背負い込んでしまうタイプ。武器とカード魔法を使って戦う。









巫女カリア

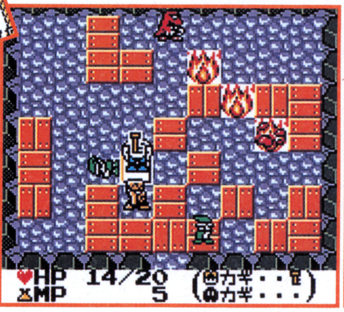
イシター神殿の巫女。明るく積極的な性格で、なんでもポンポン決めてしまう仕切り屋タイプ。回復魔法が得意。

名作『ドルアーガ』のストーリーを受け継いだ新感覚RPGの登場!

名作RPG『ドルアーガの塔』が対戦型RPGになって復活。お互いに敵のダンジョンに攻め込み、先にジュエルをうばい取ったほうが勝ちになるのだ。騎士ギルスとなり、クリーチャーやアイテムなどが封印された、スペルカードをうまく使って戦い、勝ち進んでいこう。



⬅主人公のギルスは、勇者ギルの血を引いているのだ。



⬆クリーチャーと戦いながら3つのカギを集め、ジュエルを守るとびらを開けるのだ。



⬆自分のクリーチャーが相手の侵攻をじゃましている間に、ジュエルをうばおう。

はみだし通信 『ドルルルアーガ』デッキについて：さまざまなスペルカードを入手してデッキを強くすれば、対戦を有利に進められるぞ。ただし、デッキに定められたMPパワーだけしか、カードは使うことができない。限られた数のカードをどう使うか、キミの戦術がためされるぞ。

スペースワールド出展 発売直前

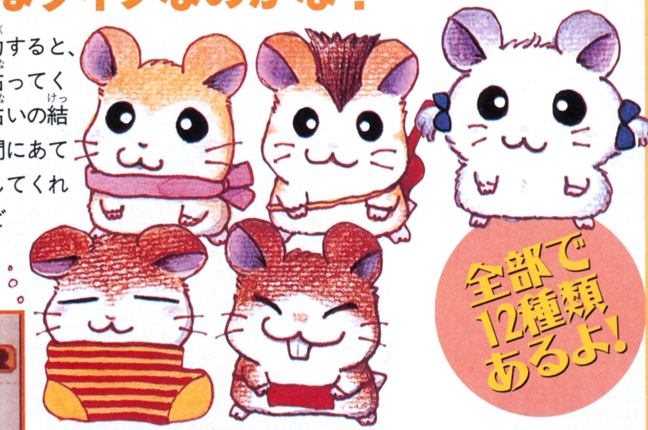
とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ

9月8日発売 ¥3,800●任天堂●ETC●8M BS GBカラー専用●通信対応

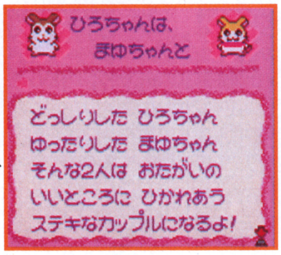
エサを食べたり顔をこすったりするしぐさが、とってもキュートなハム太郎。彼がキミの部屋にやってきて、得意の動物的カンで、キミの毎日の調子を占ってくれちゃったりするのだ!!

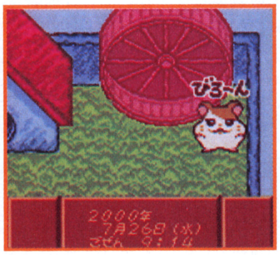
友だちはどんなタイプなのかな?

誕生日や血液型などを入力すると、その人の性格や相性などを占ってくれるのがこのソフト。性格占いの結果を、ハム太郎の12匹の仲間にあてはめて、わかりやすく説明してくれるのだ。キミや友だちは、どのキャラと同じタイプになるかな?









⬆誕生日に年齢、血液型を入力すると、その人の性格を占ってくれるぞ。

➡データを入れるだけで、恋愛や友情の相性もバッチリ占えるのだ。

⬅ハム太郎のかわいいしぐさを見ることもできるぞ。

赤外線通信 「てがみ」機能で、こんな使い方もできちゃうのだ♡

実はこのソフト、赤外線通信できる「てがみ」という機能があり、入力したデータを交換することができるのだ。気になるあの人との相性が知りたいけど、誕生日も血液型もわからない! という人は、ぜひこの機能を利用しよう。その人の情報を持っている人とデータの交換をすれば、こっそり相性チェックできるぞ。





⬅いろんな友だちのデータを集めて占っちゃおう。

続報

ロボペットバトリング GBハロボッツ

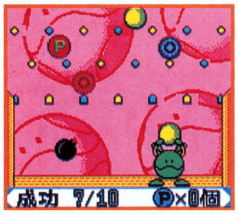
12月2日発売 ¥4,300●サンライズインタラクティブ●S・RPG●容量未定 GBカラー専用●通信対応

小さな相棒・ハロにパーツを組み合わせて、最強ロボに変身させて戦おう! サンライズ作品のかっこいいロボットが、120体以上登場する、ロボット育成RPGの続報だぞ!!

パーツの組み合わせでハロが巨大ロボットに変身!!

このRPGの見どころは、なんといってもコンビナイズ。冒険を共にするハロにパーツを組み合わせることで、まんまるのハロが巨大ロボットに変身して戦うのだ。登場するロボットの種類は、サンライズの新旧40作品からなんと120体以上! パーツは戦闘や冒険で手に入るので、いっぱい集めていろんな組み合わせを探そう。ひょっとしたら、意外なロボに変身するかも!?





⬆ハロ自体の能力は、ミニゲームでも成長させられるぞ。

⬅戦闘に勝ちパーツを入手すれば、変身できる種類も増加。

バトルに勝ってパーツをゲット!



新旧のサンライズ作品から120体以上のロボが登場!

はみだし通信 『ハロボッツ』登場ロボ:上記以外にも登場ロボは新旧めじろ押し。その一部を紹介すると、GB番長オススメ「無限のリヴァイアス」のヴァイタル・ガーター、「ガサラキ」のクガイ、「機甲世紀Gブレイカー」のインパルス7など。旧作ではダイターン3なども登場するぞ。

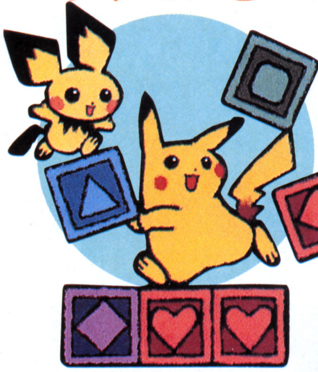
スペースワールド出展 続報

ポケモンでパネポン

9月21日発売 ¥3,800●任天堂●PZG●16M B GBカラー専用●通信対応

ハマり度バツグンの名作PZG『パネルでポン』に、あのポケモンキャラが登場！ GBカラー専用のきれいなグラフィックや新モードの追加など、ますます楽しくなったのだ！

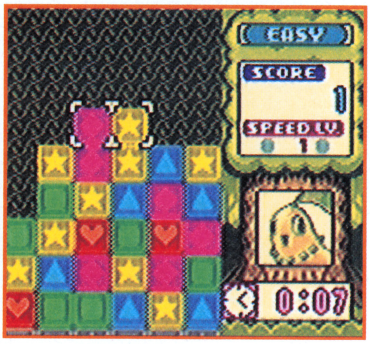
ポケモンとパズルで対戦しよう!



おなじみのポケモンたちが活躍する楽しいPZGの登場だ。カーソルを操作して左右のパネルを入れ替え、同じマークのパネルをタテかヨコに3つ以上そろえて消していこう。連続してパネルを消せば、高得点が入り、さらにおじゃまパネルを対戦相手に送ることができるぞ。各ジムにいるポケモントレーナーのポケモンを倒し、どんどん勝ち進んでいこう。

⬇「おじゃまアタック」など、新しいモードも追加されたぞ。



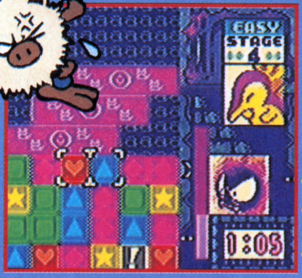


⬅人気のポケモンがたくさん登場。便利なセーブ機能もついたぞ。

アクティブ連鎖を決めるのだ!

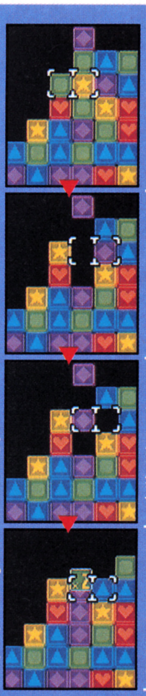
『パネポン』の楽しさのポイントがアクティブ連鎖だ。これは、パネルが消えている間に、ほかのパネルを動かして、連続消しするテクニックなのだ。複数の連鎖が決まると、たくさんのおじゃまパネルを相手に送れるぞ。流れをチェックして、しっかりマスターしよう。





おじゃまパネル

⬅接しているパネルを消すと、普通のパネルに変化するぞ。



⬅まずは、緑と黄パネルを入れ替えて、緑パネルを消そう。

⬅紫パネルが落ちる前に、カーソルを右にある紫パネルに合わせる。

⬅空間と紫パネルを入れ替えて、落ちてくる紫パネルの下に送る。

⬅紫パネルが落下。タテに紫が3つそろって消え、2連鎖の完成だ！

スペースワールド出展 第一報

ハムスターパラダイス3（ちゅりー）

12月発売予定 ¥3,980●アトラス●SLG●32M B GBカラー専用●通信対応

小学生の女の子を中心に根強い人気のある、ハムスター育成SLGの続編が登場。実在するハムスターだけでなく、ちょっぴり変わったハムスターを集めて育てるのも楽しいぞ。

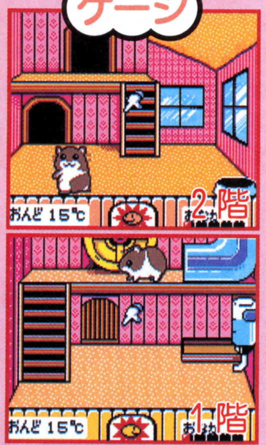
楽しさ、さらにパワーアップ!

ハムスター



⬅ジャンガリアンなどの実在するハムスターも登場するぞ。

ゲージ



⬆ハムスターの家であるゲージが2階だてになったぞ。車輪や階段などは自由に変えることができる。

ミニゲーム

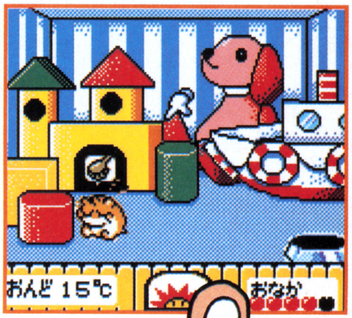


⬅おなじみのミニゲームに加え、さらに10種類以上を追加。

かわいいハムスターを育てるSLG

手軽にハムスターを飼っている気分が味わえる『ハムパラ』シリーズ第3弾。エサや水をあげたり、そうじをするなど、ハムスターのお世話をしてあげよう。仲良くなるとハムスターのカワイイしぐさが、どんどん増えていくぞ。通信機能を使えば、友だちのハムスターとお見合いすることもできるのだ。今回は、ボリュームアップしてさらに楽しくなった『ちゅりー』を大紹介するぞ。

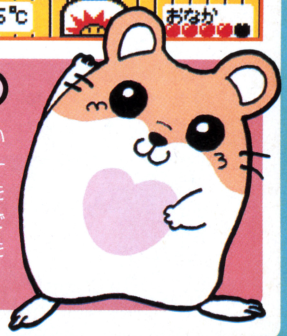
⬇カーソルやアイコンを使って、カンタンにハムスターの育成が楽しめるのだ。



カワイイ ハムちゅーのアドバイス



最初のうちは、かわいい新キャラ・ハムちゅーがゲームのアドバイスをしてくれるぞ。初心者でも安心してハムスターを育てることができるね。



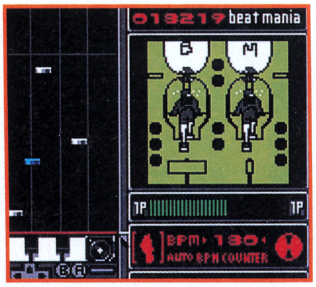
はみだし通信 『ポケモンでパネポン』新モード紹介：1P用の「おじゃまアタック」は、どんどん落ちてくるおじゃまパネルを消すモード。また、1P用にあった「ステージクリア」が2P用にも登場。クリアラインより上のパネルをどちらが先に消せるか、ふたりで競うのだ。

スペースワールド出展 第一報 ビートマニアGB ガッチャミックス2

9月28日発売 ¥4,500●コナミ●ETC●16M GBカラー専用●通信対応

ラインナップがさらにパワーUP!

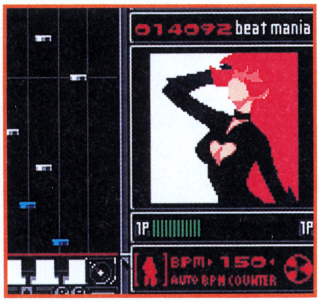
GB版『ビートマニア』の第3弾が登場。前作『ガッチャミックス』はメジャー曲が多く収録されて好評だったが、今回のラインナップはさらに充実。「LOVEマシーン」、「浪漫飛行」といったおなじみの大ヒット曲のほか、「残酷な天使のテーゼ」や「ウルトラセブンの歌」など、幅広いジャンルの曲を収録。通信では、対戦のほかに、ハモリプレイを楽しむこともできるぞ。



⬆落ちてくるバーに合わせて、タイミングよくボタンを押して演奏しよう。



⬆ドラマ「警部補古畑任三郎」のテーマ。ラインナップはバラエティに富んでいる。



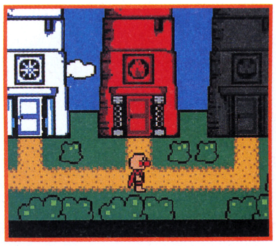
➡進むごとに難易度の上がるステージが5つ。20以上の曲が待ち受ける。

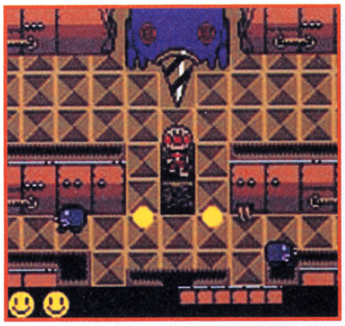
第一報 それゆけアンパンマン 5つの塔の王様

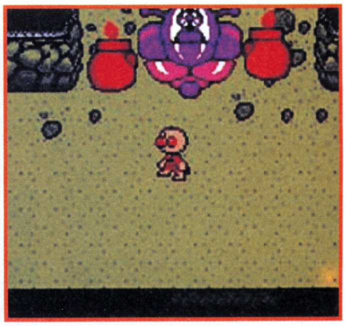
11月17日発売 ¥4,500●タム●ACT●容量未定 B GBカラー専用

みんなのアンパンマンと迷路に挑戦だ!

アンパンマンたちが住む町に、突然5つの塔が出現。そこにはそれぞれ王様が住んでいて、争いを始めようとしているぞ。さあ、正義の味方・アンパンマンの出番だ! アンパンマンをうまく動かして、塔の中の迷路をクリアしていこう。原作者のやなせたかし先生が監修した新しい仲間といっしょに、ドキドキの冒険が楽しめるぞ。


⬆そびえたつ5つの塔。中には迷路が待ち受けているのだ。


⬆迷路の中には、ジャマをしてくる敵も出現。いちばん奥までたどり着けるかな?

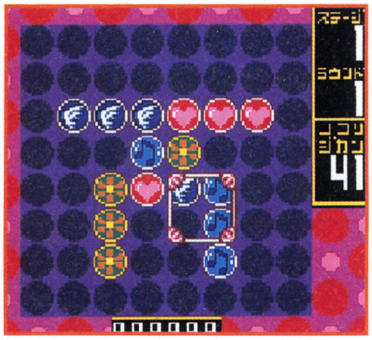

⬆迷路の最後には、ボス戦もあり。必殺のア〜ンパンチ! でやっつけろ!!

スペースワールド出展 第一報 パズルデショーブヨ! ウータマちゃん

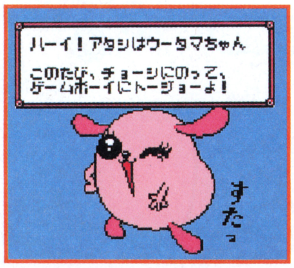
9月29日発売 ¥3,800●naxat●PZG●8M●通信対応

新感覚のPZGは集めて消して大忙し!

とってもかわいい不思議キャラ、ウータマちゃんが登場するPZG。内容は、配置されたいろんな模様のピースを、カーソルを使って消していくというもの。四角形のカーソルで囲んだ4つのピースを回転させ、同じ種類のピースを4つ集めて消していくのだ。挑戦するたびにピースの配置は変わるので、何度でも遊ぶことができるぞ。



⬆同じ種類のピース4つを、カーソルを使って四角い形に集めるのだ。



➡操作方法やルールは、ウータマちゃんが教えてくれるぞ。



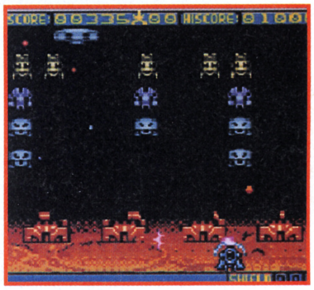
➡難易度も自由に設定可能。最強レベルでクリアできるかな!?

第一報 スペースインベーダーX

9月29日発売 ¥3,980●タイトー●STG●8M

世紀末に究極進化した古典STGがここに

'70年代に一大ブームを巻き起こした『インベーダー』が、究極進化してGBに登場だ。トーチカに隠れながら敵を撃ち落としていくシステムはそのままに、一時的に強力ショットが撃てるなど、何種類ものアイテムが登場するぞ。自機も3種類から選べるなど、戦略性もUPしているのだ。



⬆自機にはシールドがあり、攻撃を一発受けただけではやられないぞ。





⬆自機は攻撃型、バランス型、防御型の3種類から選べるのだ。

⬅全13種類のアイテムは、画面上部に出現する敵の母艦を撃ち落とすと出現する。

はみだし通信 『ガッチャミックス2』収録曲：今回収録されているのは、隠し曲5曲を含む全25曲。上で紹介した曲以外も、「HOT LIMIT」「BE TOGETHER」「FLY」「ラムのラブソング」「サザエさん一家」「つつみ込むように…」など、聞き覚えのある曲ばかりだぞ。

スペースワールド出展 第一報

JETでGO!

10月発売予定　価格未定●アルトロン●SLG●32M　B　GBカラー専用

実在のジェット機が操縦できるSLG

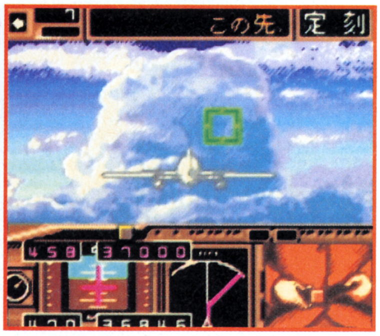
他機種で大人気のフライトシミュレータが、より遊びやすくなってGBに登場。航空機や空港などは、JAL（日本航空）の協力で、すべて実在のものが再現されているのだ。フライト時間やジェット機の大きさなどによって、操縦の難易度が変わるので、キミの機長としての技術がためされるぞ。



⬆高度や速度などを調整しながら、時間内に目的地に着陸するのだ。



⬆夜間のフライトもリアルに再現。視界に注意しながら着陸しよう。



➡「J－3Ⅰ」などのジェット機が登場するほかに、隠し機体も登場するぞ。

スペースワールド出展 第一報

ドキドキ伝説 魔法陣グルグル

冬発売予定　¥4,900●エニックス●RPG●32M　B　GBカラー専用●通信対応

魔法陣でモンスターを召喚して戦うRPG

アニメでおなじみの勇者ニケと魔法使いのククリが、魔法陣「グルグル」の謎をめぐって大冒険。魔法陣でモンスターを召喚し敵を攻撃したり、仕掛けを解いたりしながらダンジョンの奥へ進もう。魔法陣は使うほどレベルが上がり、高レベルになると新しい魔法陣に進化するぞ。力を合わせてダンジョンのボスを倒しながら進んでいこう！



⬆GBのオリジナルストーリーで、原作でおなじみのギャグや冒険が楽しめるぞ。



➡ニケは剣でモンスターと戦うぞ。武器はお店で買うことができる。



➡魔法陣でモンスターを召喚して、敵に大ダメージをあたえたぞ！

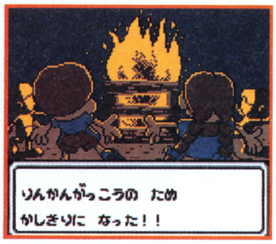
スペースワールド出展 第一報

ぼくのキャンプ場

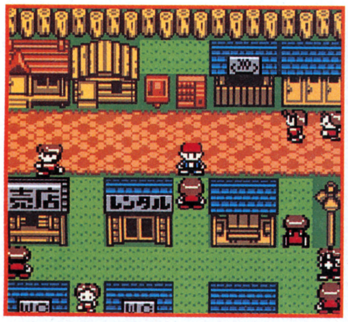
9月22日発売　¥3,980●naxat●SLG●16M　B　GBカラー専用●通信対応

キミだけのキャンプ場を作ろう!

大勢のキャンパーたちが利用できる、巨大なキャンプ場の経営を目指すSLG。荒れた土地を整地したら、売店やトイレなどの施設を自由に配置して、キミだけのキャンプ場を作ろう。キャンパーたちの意見を聞いて必要な施設を作ったり、土地を購入してキャンプ場を大きくすれば、入場者数がどんどん増えていくのだ。



⬆整地をしてアイテムを入手すれば、イベントが発生することも。



⬆売店などの設備は、自由に配置できる。キミだけのりっぱなキャンプ場を作ろう！



⬆お店でアイテムを買えば、サブゲームが遊べるぞ。獲物は売ることができるのだ。

第一報

ミメルベアのハッピーメールタウン

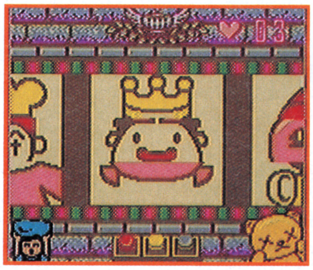
12月1日発売　¥3,980●トミー●AVG●容量未定　GBカラー専用

人気のスーパーミメルがGBで遊べる

女の子に大人気の「スーパーミメル」がGBに登場。ミメルベアといっしょに、ハッピーメールタウンに住んでいるキャラクターたちと、メール交換をして仲良くなろう。友だちになると楽しいミニゲームや、占いができるようになるぞ。キミは全部で100種類のキャラクターたちに出会えるかな？



⬆ミメルベアやハートルンなど、おなじみのかわいいキャラクターが登場するぞ。



⬆友だちになると、たくさんのミニゲームが遊べるようになるぞ。



➡タウンに住んでいるキャラクターたちと、メール交換をして友だちになろう。

はみだし通信　『魔法陣グルグル』魔法陣バトル：魔法陣はモンスターを召喚して敵を攻撃できるだけでなく、体力回復をしたりニケの補助をすることもできる。また、ダンジョンの仕掛けやワナを解くこともできるのだ。キミは全部で96種類もある魔法陣を集めることができるかな？

第一報 血と汗と涙の高校野球

10月発売予定 ¥4,500 ●J・ウイング●SLG●容量未定 B

高校球児を率いて伝説の監督を目指せ



⬆選手の個性に合った練習をさせて能力を上げるのが、甲子園への第一歩だ。

高校野球の監督となり甲子園を目指す、本格派スポーツSLG。低迷している野球部を建て直し、常勝集団を作り上げよう。そのためには、選手とコミュニケーションをとり、個性を見極め、それぞれに合った練習を考え、そのための設備まで購入しなければならないぞ。甲子園で優勝旗を勝ち取り、「伝説の監督」を目指すのだ。



➡試合中はベンチで采配をふるい、チームを勝利へと導こう。



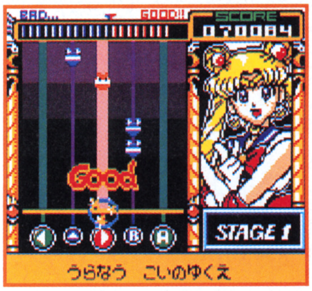
➡時間はどんどん過ぎていく。限られた時間をうまく使おう。

発売直前 スペースワールド出展 ポップンミュージックGB アニメーションメロディ

9月7日発売 ¥4,500 ●コナミ●ETC●8M GBカラー専用●通信対応

人気アニメのテーマソング大集合！

アーケードで人気の『ポップンミュージックアニメロ』がGBに登場！収録曲は、'60年代～'90年代の人気アニメのテーマソング。「魔法使いサリー」、「銀河鉄道999」、「キャプテンハーロック」、「ドクタースランプアラレちゃん」、「セーラームーン」などのテーマソングをプレイできるのだ。

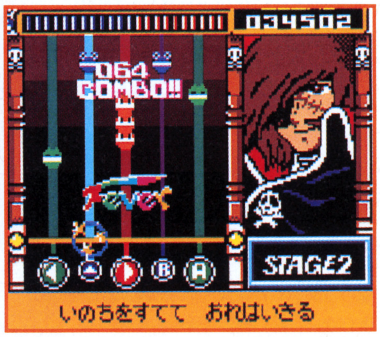


⬆使用ボタンは5つなので、初心者でも楽しむことができるぞ。



⬆これら以外にも、おなじみの曲がたっぷり用意されているぞ。

➡各アニメのオリジナルイラストや、歌詞が表示されるのだ。



発売直前 エレベーターアクションEX

8月25日発売 ¥4,500 ●アルトロン●ACT●16M B GBカラー専用

名作ACTがアレンジされて登場！

'83年に発売された名作ACT『エレベーターアクション』が、リニューアルされてGBで登場。キャラの選択が可能になったり、トラップが追加されたりと、遊びやすくアレンジされているのだ。



⬅エレベータなどを利用してビルを探索し、重要書類を盗み出せ！

発売直前 スペースワールド出展 BILLIARD CLUB

9月発売予定 ¥4,500 ●アルトロン●ETC●16M GBカラー専用



➡ナインボール。9つの色のついた玉をポケットに落としていこう。

多彩な競技が充実のビリヤードゲーム

ポピュラーなナインボールから、難しいところに配置された的球を落としていくアーティスティックなど、多彩な競技を楽しめるゲーム。何度でもやり直し可能なトレーニングモードで腕を磨こう。



GBソフト ミニ プレビュー

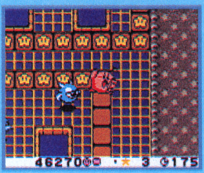
実はこのコーナー、今回が最終回です。そのかわり次号からは、ホットゲームプレビューのほうでGBソフトも扱うことになる予定です。お楽しみに。

読者人気1位

コロコロカービィ

●任天堂●8月23日発売●¥4,500

●カービィをコロコロ転がして進んでいこう。動きセンサーカートリッジによる操作が特徴的。



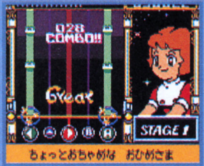
GB本体をかたむけてカービィを転がしていく操作方法が新鮮でとても楽しいです。狭い通路を落ちないように転ずときのドキドキ感などは、ほかのソフトでは味わえないものですね。また、いろんなしかけやミニゲームなどが用意されており、長く楽しめます。特にオススメしたい一本です。

オススメの1本

ポップンミュージックGB アニメーションメロディ

●コナミ●9月7日発売●¥4,500

●落ちてくるバーに合わせてボタンを押す、おなじみ音ゲーの「アニメソング」収録バージョン。



GBということで音質に不安がある人もいると思いますが、その心配はまったく不要です。グラフィックも、アニメに忠実でとてもキレイ。収録曲を見ると、20～30代の人をターゲットにしているのかな、という感じですね。アニメファンなら、買って損はないソフトだと思います。

GB番長通信

アドバンスも発表され、GBは盛り上がるいっぽう。というわけで、本誌ではGBの扱いをドーンと強化、GB通信もリニューアルする予定です。というわけでこの番長通信もとりあえず最終回。次号からは、パワーアップしたGBページでお目にかかりましょう。

攻略 サクラ大戦GB 檄・花組入隊!

発売中 ¥4,800●メディアファクトリー●AVG●16M B GBカラー専用●通信対応

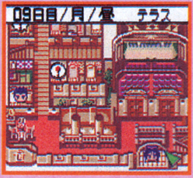
攻略ポイント ●花組メンバーに好かれるためには、各隊員の性格をよく考えて、LIPSでは親切でやさしく、誠実だと思われるような選択肢を選ぶようにしよう。

信頼されるための基本ポイント&イベント攻略!!

花組への体験入隊を通して、花組メンバー6人とのコミュニケーションが楽しめる、GB版『サクラ』。お目当てのメンバーとのエンディングを迎えるには、1日3回の自由行動でうまく行動しなければならない。基本テクとイベント内容をしっかり把握して、彼女たちのハートをガッチリつかもう!

ポイント1 顔アイコンを表示させる

2日め&23日め朝はかすみ、9日め&16日め朝は由里に会い、花組メンバーの居場所を聞くと、そのメンバーの顔アイコンが表示される。これでイベントを見るのもぐっと楽になるはずだ。



⬆顔アイコンは一週間後まで表示されているぞ。

ポイント2 午前の訓練は休まない

午前中の訓練を休むと、その日の訓練を担当している花組メンバーの信頼度が下がってしまう。だから、お目当ての花組メンバーの訓練のときには、休まないよう、体力にも注意しよう。



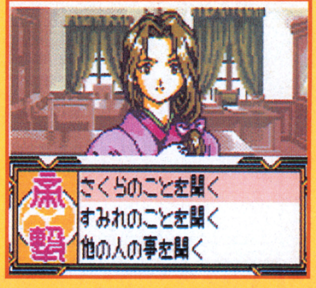
⬆休むときは、必ず午後の訓練を休むこと。

電撃特選! 各メンバーの特殊イベント発生条件を大公開!!

ここでは、特殊イベントのなかでも編集部オススメのものを、発生条件つきで紹介するぞ。各メンバーとよりいっそう仲良くなれたり、意外な姿を見ることができたりと、どれも見逃せないものばかり。まだ見ていない人は、ぜひチャレンジしよう。

イベントの優先順位

イベントには特定の期間に各花組メンバーと会うだけで発生するものがある。これらのイベントの中には、今回紹介する特殊イベントやさらに別のイベントと発生日時が重なるものもある。その場合、基本的に特殊イベントは、ほかのイベントより優先。ただし条件によってはほかのイベントが発生する場合もあるので注意すること。



大道具の整理

日時	19日め・20日め 昼
条件	信頼度が高い状態で19・20朝にさくらと約束する

お昼からいっしょに、大道具の整理をするイベント。さくらが渡してくれる大道具を、テキパキと仕分けしていこう。



⬅最初さくらに言われることを、よーく覚えておこう。

追われる紅蘭

日時	6日め・7日め 夜
条件	紅蘭の信頼度が高い

見回りに出かけようとする主人公の部屋に紅蘭が訪ねてくる。その後、すぐにさくらが紅蘭を探しにやって来るのだが…。



⬅さくらの訪問にあわてる紅蘭。一体何があったのだろうのか。

水泳特訓

日時	13日め・14日め 夜
条件	13・14朝にすみれと会い、しゅみ→泳げない→はいを選ぶ

夜のプールで、すみれとふたりきりの水泳特訓をすることに。すみれが水着姿で登場するので、絶対に見ておきたいイベントだ。



⬅水着をほめれば、信頼度もアップして、一石二鳥だ。

厨房故障の調査

日時	9日め・10日め 夜
条件	9・10昼にカンナと会い、はいを選ぶ

めしを喰うことが趣味のカンナには、厨房が使えないという状態ががまんできない。使えなくなった原因をいっしょに調べよう。



⬅厨房が使えないのは、火がつかないのが原因らしい…。

シャワーのぞき

日時	4日め・5日め 夜
条件	4・5昼にマリアと会い、シャワー直しに失敗する

4日めか5日めの昼に頼まれるシャワーの修理を失敗すると、シャワーを浴びているマリアをのぞくチャンスが生まれるのだ。



⬅マリアのセクシーな後ろ姿が見られるぞ。でもバレたら…。

アイリスの超能力

日時	12日め・13日め 夜
条件	12・13昼にアイリスのミニゲームで高得点を出し、行くを選ぶ

アイリスの部屋で超能力の特訓をすることになった主人公。このイベントではなんと、あやめさんのシャワーシーンも見られるのだ。



⬅ミニゲームで高得点を出せば、部屋に招待してくれるぞ。

GB攻略通信 2日めから8日めまでの夜回りのときに、花組メンバーからプレゼントをもらうことがある。プレゼントをもらうと〝育成〟という行動ができるようになるぞ。〝育成〟をしていくと、プレゼントをくれたメンバーが自分の必殺技を披露してくれるイベントが発生するのだ。

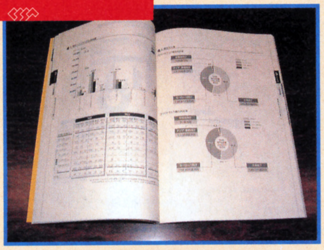
64newsclip ロクヨンニュースクリップ

今月のメインはCESA発行のゲーム白書の分析。イベント情報などもありで夏をさらにホットに盛り上げます!!

Topic 毎年恒例となった"CESAゲーム白書"発行! 詳細なデータでわかる'99年のゲーム業界

ゲームショウの主催団体としてすっかりおなじみのCESA(社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会)が、今年も「CESAゲーム白書」を発行したぞ。この白書は、各メーカーや一般生活者への大規模なアンケート調査をもとに編集されたもの。詳細なデータにより、'99年のゲーム業界がわかるようになっているのだ。さて、その'99年の状況なんだけど、全体的には"横ばい"状態。そんな中で破竹の勢いで市場規模を拡大したのがGBを中心とした携帯ゲームだ。ここ3年ほど、前年比50%増で規模を拡大している。これからのゲーム業界は、携帯ゲーム機を中心に推移しそうだ。

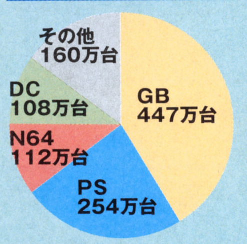




➡さまざまなデータが掲載されているのだ。
⬆定価は¥5,250。ゲームショウ会場でも買える。

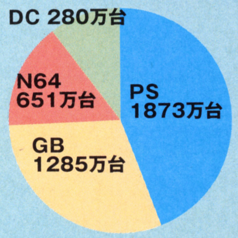
白書に掲載されたおもしろデータをピックアップ!

国内ハードウェア出荷構成



⬆'99年の1年間に出荷されたハードの構成比。GBが全体の40%以上を占めて、ダントツの1位となっているぞ。

海外ハードウェア出荷構成



⬆海外ではあいかわらずPSが強い。GBは『ポケモン』パワーで倍々ゲームで出荷数を伸ばしてこの数字。

各ハードの家庭内普及率

PS	51.8%
SFC	51.1%
GB	49.5%
FC	31.8%
N64	23.9%

⬆PS、SFC、GBは2家庭に1機あるという計算になる。N64もそこそこの普及率といっていい数字。

ネットワークサービスの普及率

インターネット	46.3%
BS放送	31.2%
ケーブルTV	16.3%
CS放送	4.1%

⬆全国1千世帯以上で各ネットワークサービスの普及率を調べた結果がコレ。'98年時とくらべるとインターネットの普及率が倍になった。ケーブルTVもじょじょに普及中。

米国でのN64ソフト'99年累計出荷ベスト10

1	ポケモンスナップ	151万本
2	ドンキーコング64	143万本
3	大乱闘スマッシュブラザーズ	131万本
4	マリオパーティ	100万本
5	ゼルダの伝説 時のオカリナ	98万本
6	ゴールデンアイ007	91万本
7	スター・ウォーズ エピソード1:レーサー	70万本
8	マリオカート64	66万本
9	スーパーマリオ64	65万本
10	WWFレッスルマニア2000	56万本

⬆米国では100万本を超えるというのはめったにないケース。ポケモンものはさすがに強いのだ。発売から2年以上たつのに『ゴールデンアイ』が100万本近く売れているのもスゴイ。

過去17年間でのゲームソフト累計出荷数ベスト5

1	スーパーマリオブラザーズ(FC/'85年)	681万本
2	テトリス(GB/'89年)	423万本
3	ポケットモンスター赤(GB/'96年)	418万本
4	スーパーマリオランド(GB/'89年)	411万本
5	ポケットモンスター緑(GB/'96年)	404万本

⬆ソフト単体での累計出荷No.1といえば、社会現象にまでなった『スーパーマリオ』。『ポケモン』はバージョン違いを含めればダントツの1位。

牧場 『牧場GB3』作文コンテストで玩具券5万円をゲットしよう!

ほのぼの牧場経営S・RPG『牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール』の発売を記念して、作文コンテストが開催されるぞ。「もしもキミが牧場主だとしたらどんなことにチャレンジしたい?」というテーマのこのコンテスト、豪華賞品がもらえるので、ぜひチャレンジしてみていはいかがかな?



⬅賞品としてもらえるレイモンド目覚まし時計。かわいいっしょ!

応募要項

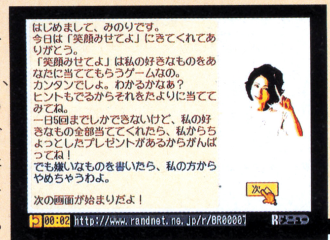
- テーマ……あなたが牧場主だったらチャレンジしたいこと
- 応募資格…小学3年生~中学3年生まで
- 応募方法…400字ヅメ原稿用紙3枚以内にまとめる
- あて先……〒164-8773 東京都中野郵便局私書箱71号 「牧場物語GB3 作文コンテスト係」
- くわしい問い合わせ先……TEL03-3358-6758

賞品

- 優秀賞(1名)……全国共通玩具券5万円分ほか
- 佳作(10名)……牧場GB3+GBカラーセットほか
- レイモンド賞(10名)……レイモンド目覚まし時計

64DD 新コンテンツ「笑顔みせてよ」スタート! 息抜きにピッタリだぞ

ランドネット上の新コンテンツとして「笑顔みせてよ」がスタートしているぞ。これは、画面内にいる女の子や猫との会話をヒントに、彼女たちが好きなものや、行きたい場所を探すという簡単なクイズ形式のコンテンツ。そのほかのコンテンツとは違い、実写の映像を使っているので、ちょっと雰囲気もユニークなものとなっているぞ。息抜きがわりにピッタリとなっているので、会員の人はぜひ遊んでみてはいかがかな。



⬅みのりちゃんとの会話をヒントにしながら好きなものを入力しよう。



➡猫が行きたがっている国はどこかな? 当てればいいことがあるかも?

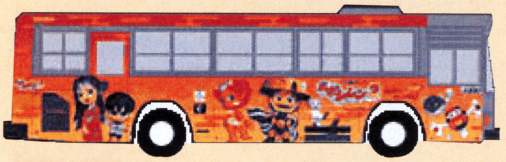
攻略本情報 ステージ1~8までの攻略チャートはもちろん、難しい星のかけらのありかまで完全掲載した『マリオストーリー』の攻略本「マリオストーリー かんぺき攻略ガイド」が9月7日に予価¥720で小社から発売予定。冒険のおともにぜひ1冊どうぞ!

Topic

シレン&コッパが東京を走る！『風来のシレン2』バス運行中

いよいよ発売まで1か月あまりとなった『風来のシレン2』のキャラが、発売を待ちきれずに都内を走り回る!? 最近よく見かけるようになった、車体にカラフルな広告をプリントしたラッピングバスに、『風来のシレン2』バージョンが登場したぞ。このバスが運行するのは、京王バスの永福町・中野営業所エリアで、台数は2台。どちらもこれから1年間運行するぞ。西新宿、渋谷、中野、三鷹付近では、道路を走るバスを要チェック！





⬅車体のデザインは、『シレン2』のキャラたちが大集合した、かわいいオレンジ色。車体の右側と左側ではデザインが違うぞ。特定の路線を運行するわけではないので、通りかかったときは見逃さないように。

Event

スペースワールドだけじゃない！9月はゲームショウ&AMショー

9月にもファン注目のイベントがふたつ開催される。まず最初は、おなじみの東京ゲームショウ。コナミなど、多数のメーカーが出展するぞ。GBAソフトの出展も予定されているので、スペースワールドに行けなかった人は、こちらでどうぞ。ふたつめは、業務用ゲーム機の展示会、アミューズメントマシンショー。ゲームセンター用のアーケードマシンが多数展示されるぞ。また今回は、アーケードマシンの歴史を振り返る特別展示コーナーも用意されているぞ。



⬆ゲームショウには、SW未出展のGBAソフトも出展されるかも。※写真は『桃太郎まつり』

東京ゲームショウ2000秋

●日　時：9月23日〜24日
午前10時〜午後5時
●場　所：幕張メッセ
●入場料：中学生以上　前売¥1,000
当日¥1,200　※小学生以下 無料

第38回アミューズメントマシンショー

●日　時：9月23日
午前10時〜午後5時
●場　所：東京ビックサイト
●入場料：中学生以上　前売¥500
当日¥1,000　※小学生以下 無料

最新のゲーム動向をデータでキャッチ

The Game Ranking

●N64&GBソフトTop10 (集計期間：7月3日〜7月30日)

ランク	機種	ソフトタイトル	推定販売本数
1	GB	遊戯王デュエルモンスターズⅢ 三聖戦神降臨 ●コナミ●2000年7月13日発売●ETC●¥4,500	49.1万本(−) 累計49.1万本
2	N64	マリオテニス64 ●任天堂●2000年7月21日発売●SPG●¥6,800	32.9万本(−) 累計32.9万本
3	GB	メダロット3 カブトバージョン ●イマジニア●2000年7月23日発売●RPG●¥4,300	9.0万本(−) 累計9.0万本
4	GB	メダロット3 クワガタバージョン ●イマジニア●2000年7月23日発売●RPG●¥4,300	5.4万本(−) 累計5.4万本
5	GB	サクラ大戦GB 檄・花組入隊！ ●メディアファクトリー●2000年7月28日発売●AVG●¥4,800	4.2万本(−) 累計4.2万本
6	N64	星のカービィ64 ●任天堂●2000年 3 月24日発売●ACT●¥6,800	2.8万本(1) 累計87.5万本
7	N64	エキサイトバイク64 ●任天堂●2000年6月23日発売●RCG●¥6,800	2.6万本(4) 累計7.9万本
8	N64	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 ●任天堂●2000年4月27日発売●A･RPG●¥5,800※	2.3万本(2) 累計55.7万本
9	GB	ポケットモンスター銀 ●任天堂●1999年11月21日発売●RPG●¥3,800	1.8万本(9) 累計309.5万本
10	GB	ワリオランド3♪ 不思議なオルゴール♪ ●任天堂●2000年3月21日発売●ACT●¥3,800	1.8万本(7) 累計32.5万本

※メモリー拡張パック同梱版は¥7,800

●N64前人気Top5 (集計期間：7月1日〜31日)

ランク	ソフトタイトル	先月
1	不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来! シレン城! ●チュンソフト/任天堂●9月27日発売予定●RPG●￥6,800	9.7% 前回2位
2	ポケモンスタジアム金銀 ●任天堂●12月発売予定●ETC●価格未定	8.7% 前回一位
3	MOTHER3　豚王の最期 ●任天堂●発売日未定●RPG●￥6,800	5.3% 前回5位
4	バイオハザード 0 ●カプコン●発売日未定●AVG●価格未定	4.9% 前回3位
5	パーフェクトダーク ●任天堂●年内発売予定●ACT●￥6,800	2.1% 前回一位

※推定月間販売数は、電撃データ管理室の調べによるものです（カッコ内は前月の順位）。全国数千店舗以上のデータから作成しています。また、前人気は本誌調べのもので、集計されたデータ全体の中に占める各データの割合を示したものです。

Others 情報エキスプレス

ポケモン通信ケーブルに付け替えキットが新登場

ケムコから発売中のGBポケモン通信ケーブルは、差し込み部分にピカチュウやトゲピーがついている大人気アイテム。その部分につけられる、かわいいキャラキットが発売されたぞ。登場するポケモンは右の3種類。ケーブルは別売り、3つセットで¥980だ。これとケーブルをセットで2名にプレゼント。欲しい人はハガキで編集部「ケーブル」係まで。

プレゼント 2名



チコリータ



ワニノコ



ヒノアラシ

体感アクションゲーム第2弾「卓球やろうぜ!エキサイトピンポン」

TV画面のボールを実際にラケットを振って打つことができる、体感アクションゲーム「卓球やろうぜ！エキサイトピンポン」が、10月中旬に¥5,980でエポック社から発売されるぞ。ラケット2本つきなので、ふたりで対戦や協力プレイができるのだ。さあレッツ、スマッシュ！



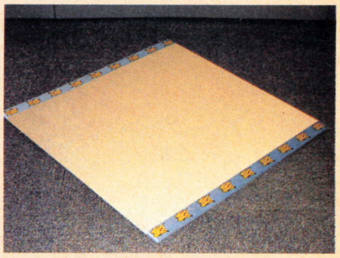


⬆本体をTVにつなぐだけですぐにプレイ。⬅向かってくる球をラケットで打ち返そう。

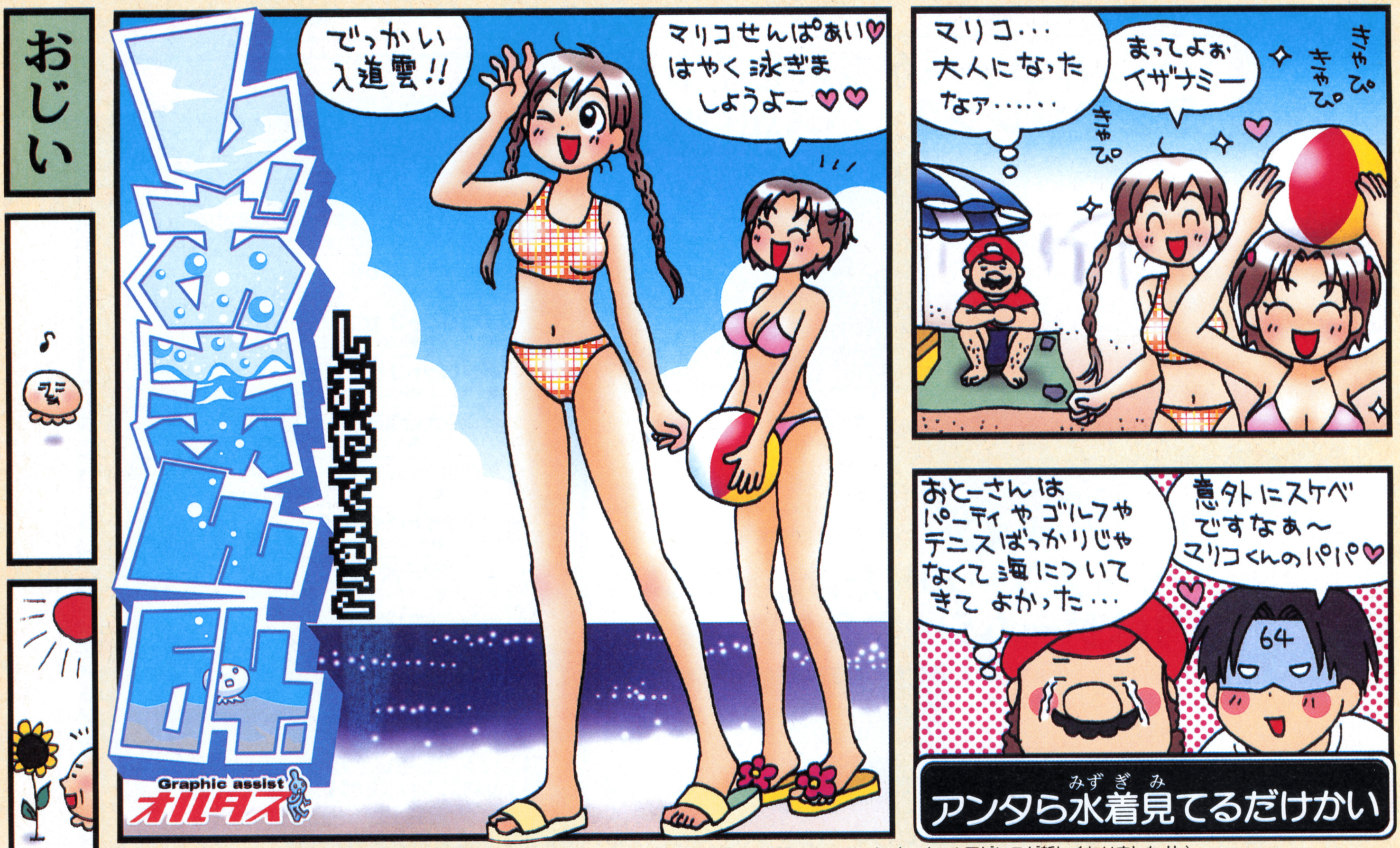
変わりダネアイテム!? ピカチュウタタミ登場

ちょっと変わりダネのポケモングッズ、ピカチュウ模様の縁がついたタタミの登場だ。このかわいいアイテムは、半畳サイズ¥10,000で発売中。お問い合わせは、松井織物（086-477-7028）まで。

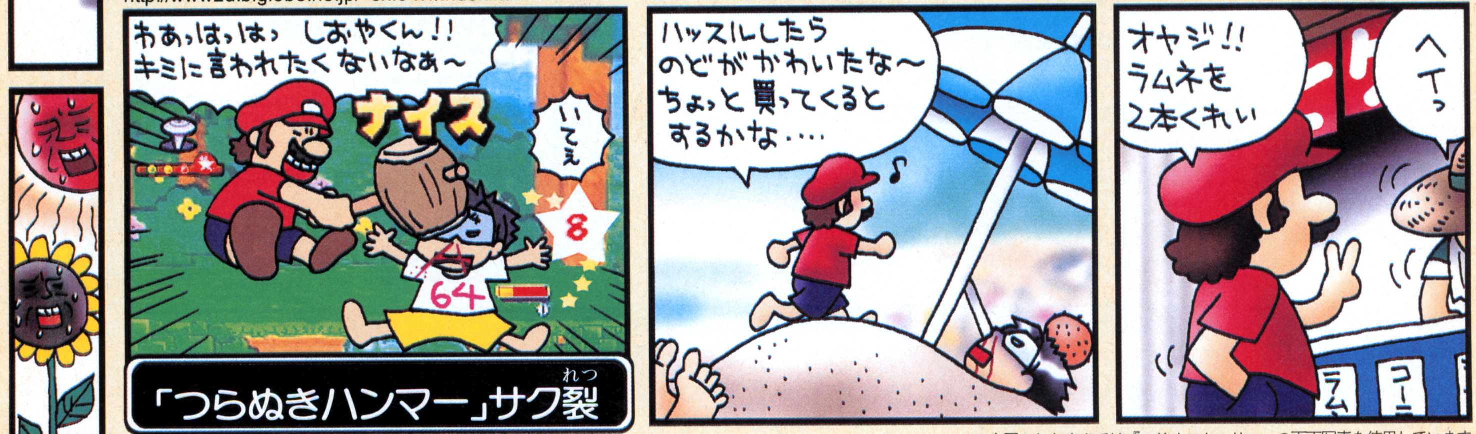
➡ウラ面にはすべり止めがついているので、フローリングの部屋でも使用できるぞ。



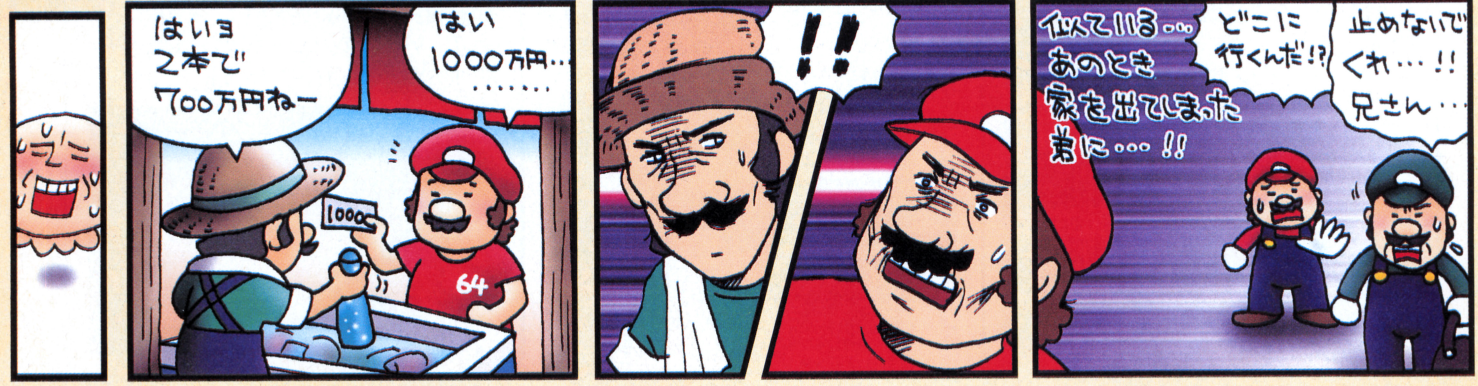
最深情報 上で紹介した第38回AMショーのペア招待券を、20組40名にプレゼント。ハガキにあなたの住所・氏名・年齢・職業・電話番号を書いて、〒104-8686 東京都中央区京橋郵便局私書箱11号　AMショー招待券プレゼント　電撃N64係　まで送ろう。しめ切りは9月1日。くわしくは03-3272-8600まで。



http://www2u.biglobe.ne.jp/~shio-x1/index.html　　shio-t@muc.biglobe.ne.jp（←メールアドレスが新しくなりました!!）



今回のしおまんでは『マリオストーリー』の画面写真を使用しています



しおまん64　兄弟の関係というものは複雑である。若貴兄弟のようにいろんな意味で火花を散らすライバル関係であったり、おすぎとピーコのようにふたりそろってすばらしいハーモニーを奏でる兄弟もいる。さて、ゲーム界一の仲良し兄弟といえばマリオ&ルイージである。常に兄にスポットライトがあたっているのにも関わらず、不平不満を言うそぶりさえ見せない弟。ああ、麗しきかなマリオブラザーズ！

豪邸への引っ越しを決行して意気盛んなしおや先生に応援のお手紙を！

〒101-8305　(株)メディアワークス　電撃NINTENDO64編集部「しおまん64」係



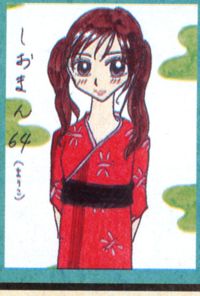


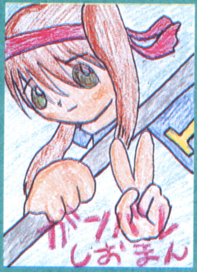
電撃オンラインにて、あの「おじい」のWeb版が好評連載中！
インターネットにアクセスできる人はwww.dengekionline.com/をチェック！

しおまんの素

いやみなさん、そろそろ夏休(なつやす)みも終盤戦(しゅうばんせん)に入(はい)って参(まい)りました。夏(なつ)といえばバカンス！ いやぁいいですな。担当(たんとう)T島(しま)も、休日(きゅうじつ)を取(と)り南仏(なんふつ)プロバンス地方(ちほう)へとバカンスに行(い)ってくる、なんてことを想像(そうぞう)してみました。うーんむなしい。それではオハガキいってみよう！

⬇兵庫県・デリコスさん●キリリとした表情がいい感じのマリコくんです。





⬆愛媛県・犯人のポースケさん●持っているのは1等賞の旗でしょうか。

⬇香川県・さぁたんさん●夕涼みするマリコくん。浴衣もいいですな。





⬆奈良県・庭鯨さん●小学6年生にしてこの画力。服装もセンスいいですよ。

⬇熊本県・キャルさん●どっちもしめ切りが重要な職業です。ガンバ！



やあ!!　しおちんだよ　宿題やっているかい？　突然ですが緊急のお知らせです。Myパソコンの調子が悪くて、前号まで掲載していたメールアドレスが使用できなくなってしまいました。なので、メールはshio-t@muc.biglobe.ne.jpのほうに送ってください（編注：パソコン環境のない人は、メッセージをハガキで編集部にドーゾ。責任をもってしおや先生にお届けします）。ヨロプク★



GAME BOY COLOR
動きセンサー
ゲームボーイカラー専用
Nintendo
COLOR 専用
ゲームボーイを傾けて、
カービィを、コロがそう。
ころん。
!!
空へ、砂漠へ、氷の世界へ…
プププランドをコロコロ行こう!
5つのミニゲームも
楽しいぞ~!
KIRBY'S MULTI BALL
KIRBY'S BALLOON
ゲームボーイの動きにあわせて
右に左に!前に後ろに!
カービィがコロコロ転がる!ジャンプする!!
おどろきの操作感覚のヒミツは、
「動きセンサーカートリッジ」!!
傾けたら…
コロがる!
ジャンプ!
はね上げたら…
コロコロカービィ
TM
アクションゲーム/1人用
2000年8月23日(水)発売
メーカー希望小売価格4,500円(税別)
カートリッジは、クリアピンク!
©2000 Nintendo / HAL Laboratory,Inc. GAME BOY・ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。
任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町 60 番地
任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/


ゲームボーイカラー
ゲームボーイ
通信ケーブル対応
GAME BOY COLOR
ゲームボーイカラー専用カートリッジ
夢を追いかけ西東
今日も行きます男道
爆走
デコトラ伝説
GB SPECIAL
男度胸の天下統一
KID
indle Imagine Develop
株式会社キッド 〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F
ーザーサポート TEL.03-5753-0835 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp/
©HUMAN／KID 2000 ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
ジャンル:熱き男のトラックシミュレーションゲーム
好評発売中
予定価格 ¥3,980 (税別)

T1116369100493 ©Media Works 2000 印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌16369-10

電撃NINTENDO64 10

平成8年7月26日第三種郵便物認可
2000年10月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第10号通巻53号
発行人/塚田正晃 編集人/長谷川眞
発行 メディアワークス
発売 角川書店
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL03(5281)5211/編集
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL03(3238)8605/営業
定価490円 本体467円